



Agôn

Revue des arts de la scène

3 | 2010

Utopies de la scène, scènes de l'utopie

Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010)

Marcel Freydefont



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/agon/1559>

DOI : 10.4000/agon.1559

ISSN : 1961-8581

Éditeur

Association Agôn

Référence électronique

Marcel Freydefont, « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010) », *Agôn* [En ligne], 3 | 2010, mis en ligne le 10 janvier 2011, consulté le 10 décembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/agon/1559> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/agon.1559>

Association Agôn et les auteurs des articles



Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010)

MARCEL FREYDEFONT

Résumé

Le présent article se donne pour objet de décrire et d'étudier l'émergence de ce qui est appelé un « théâtre immersif ». Il le fait à travers des scénographies de spectacles particuliers ou d'autres manifestations dans les domaines du théâtre, de la danse, du cirque, des arts de la rue et de la musique, des arts, mais aussi dans le domaine de la communication et des medias, ou encore dans le domaine scientifique et industriel.

Le recours à l'immersion est souvent associé à l'idée d'un espace utopique. Nous observons pour ce qui concerne le théâtre la fréquence de ce type de démarche particulièrement depuis 1990. Théâtre immersif et scénographie immersive forment des notions qui semblent se diffuser, en lien avec d'autres notions comme celle de scénographie spatiotemporelle, scénographie augmentée, scénographie composite, scénographie numérique, ou scénographie interactive. Il s'agit d'en situer l'origine, d'en définir le périmètre et les significations.

Préambule

Le Département scénographie de l'Ecole nationale supérieure d'architecture de Nantes et plus particulièrement en son sein le GERSA, Groupe d'étude et de recherche scénologique en architecture, travaillent depuis 2009 sur le thème du théâtre immersif¹. Ce thème de recherche fait également l'objet de projets de scénographie et d'architecture au sein de la formation « Scénographe DPEA » et au sein du cursus en architecture dans le cadre de l'Unité d'enseignement du projet « Architecture des lieux scéniques ». Cela est conduit en lien avec le projet « Scenographia » et la recherche sur une cage de scène virtuelle. Ces recherches sont associées à un projet pluriannuel d'échange, dénommé F.A.U.S.T.T. (Fusion Architecture Scénographie Urbanisme Technologies Territoires), projet mené avec la FAI AR Formation avancée itinérante aux arts de la rue (située à Marseille), la Hochschule de Anhalt à Dessau et la Fondation du Bauhaus. L'objectif de ce texte est de tenter de définir ce que nous appelons

¹Unité d'enseignement du projet scénographique « Architecture et scénographie d'équipement » avec Jean-Paul Chabert, Maria Godlewska, Marcel Freydefont et Bruno Suner. Unité d'enseignement du projet « Architecture des lieux scéniques » avec Bruno Suner, Marcel Freydefont, Gérard Fleury, Jean-Claude Pondevie, Sandra Troffigué, Sylvain Ledauphin. Cette recherche est menée en lien avec Yann Rocher, membre associé du GERSA et enseignant à l'Ensa Paris-Malaquais, qui travaille sur les théâtres utopiques. Le GERSA est habilité par le BRAUP Bureau de la recherche architecturale, urbaine et paysagère à la Direction générale des patrimoines (Service de l'architecture) au ministère de la Culture. Pour le projet Scenographia se reporter à l'article proposé par ailleurs.

« théâtre immersif » tout en établissant un rapport avec le thème de ce numéro de la revue Agôn « Utopies de la scène, scènes de l'utopie ».

Introduction

THEATRE SPHERIQUE, THEATRE DE L'ESPACE, THEATRE IMMERSIF

Le projet d'un théâtre sphérique a alimenté toute une série de recherches entre 1922 et 1962 : « Theatre n°14 » de Norman Bel Geddes (1922), « Kugeltheater » (Théâtre sphérique) de Weininger (1924) au Bauhaus, « Endlosen Theater » (Théâtre sans fin) de Kiesler (1924), « Total Theater » (Théâtre total ou Théâtre synthétique) de Gropius pour Piscator (1927), « Théâtre du Mouvement Total » (Poliéri, avec l'architecte Venturelli, 1958 ; avec l'architecte Vago, 1962). Au-delà de cette figure de la sphère, il a été souvent question au XXe siècle de « scène spatiale » (« Raumbühne ») ou de « théâtre de l'espace ». Ainsi le critique polonais Z.Tonecki écrit-il en 1937 à propos du Théâtre de L'Espace construit par Szymon Syrkus pour Irena Solska à Zolibor : « L'architecture théâtrale moderne introduit deux conceptions : le jeu dans l'espace et l'activation du public (de la salle) (...) Le Théâtre de l'Espace veut briser, détruire la scène à deux dimensions² ». En France, Edouard Autant reprendra cette notion à son compte avec son Laboratoire Art et Action (1919-1939). Bien d'autres expériences se sont faites sur ces thématiques en relation avec une vision utopique du monde. En un sens, le *théâtre immersif*, objet que nous proposons à la réflexion et à l'étude, constitue une scène spatiale et tridimensionnelle qui entend rompre à nouveau avec la scène bidimensionnelle, la scène-tableau, en se situant dans la dynamique de toutes ces recherches tout en empruntant d'autres voies.

THEATRE IMMERSIF, UTOPIE ET ESPACE

La recherche d'un *théâtre sphérique* ou d'un *théâtre de l'espace* et dans le cas présent d'un *théâtre immersif* conduit à la quête d'une utopie. Le *théâtre immersif* dessine un trait d'union entre utopie et espace, utopie et communauté, utopie et représentation. En abandonnant les rives du théâtre à l'italienne, forme hégémonique en Europe à la fin du XIXe siècle, Kiesler, Autant, Syrkus, Weininger, parmi d'autres, veulent atteindre un territoire vierge qui puisse satisfaire les aspirations qui les poussent à quitter ces berges traditionnelles : littéralement, ils cherchent à construire une utopie. Avant d'être le renversement radical d'une organisation sociale et politique existante, avant d'être une fiction, une société imaginaire, l'utopie est d'abord un espace, un lieu inédit, inouï, tel qu'il permet l'existence d'un monde différent. L'utopie est ainsi indissociable de la question du *lieu*, le lieu étant considéré à la fois comme fiction et comme réalité possible. De cette manière, l'étude des lieux scéniques qui entendent rompre avec la routine théâtrale offre une entrée idoine à la thématique *Utopies de la scène, scènes de l'utopie*. De 1990 à 2010, un certain nombre de lieux, de spectacles, de manifestations, de dispositifs convergent en raison de leur référence spatiale à l'immersion et à l'utopie. Ils constituent implicitement et parfois explicitement des « théâtres immersifs » dans une démarche de représentation qui fait osciller une part réelle et une part imaginaire. Attachons-nous un instant à cette oscillation, cruciale pour le sujet qui nous concerne.

²Michel Corvin, *Le théâtre de recherche entre les deux guerres : le Laboratoire Art et Action*, L'Âge d'Homme, Lausanne, 1976. Il est intéressant de relever le nom de la Scène nationale à Besançon, Théâtre de l'Espace, avec pour objectif d'agir « sur le terrain et sur le plateau, pour rompre la dichotomie entre créateurs et intervenants et donner son sens plein à la rencontre et la formation du public ».

LES ENJEUX DE LA REPRESENTATION : UN JEU OSCILLATOIRE

Les arts de la scène ont pour vocation de représenter ou de présenter une réalité dans le temps du spectacle. La réalité représentée ou présentée est complexe ; pour simplifier, elle additionne la réalité des moyens de la représentation et la fiction d'une réalité visée à travers cette représentation. Au contraire d'analystes de la scène contemporaine comme Hans-Thies Lehmann par exemple, nous n'établirons pas de différence entre *représentation* et *présentation*³, considérant que, quelles que soient l'intention ou la situation, il existe toujours ce que le scénographe tchèque Josef Svoboda⁴ a judicieusement dénommé une « ligne de partage des eaux visible ou invisible » entre réalité et fiction, ligne qu'instaure l'art, même si l'on se situe dans l'hypothèse de formes artistiques qui entendent nier ou estomper cette ligne comme le happening, la performance ou encore d'autres démarches théâtrales telles que celles de certains collectifs théâtraux⁵. Tous ces sujets impliquent la question spatiale, avec le *lieu de représentation* (le lieu scénique, soit un ensemble salle-scène, dédié, investi ou spontané) et la *représentation du lieu* de la réalité à laquelle le spectacle fait appel et qu'il suggère (décor ou dispositif, plus globalement ce que l'on nomme la scénographie, abstraite ou figurative, matérielle ou immatérielle). Il est également évident que le *lieu scénique* (ou lieu théâtral) dans son ensemble scène et salle, est à la fois un *cadre matériel* et un *univers mental* (Francastel, 1961) : il s'agit alors de faire coïncider ou non un « lieu réel » et un « lieu imaginaire » (Francastel⁶) si tant est que cela soit possible ou même souhaitable, faire coïncider ou non un « espace de travail » et un « espace de fiction » (Allio, 1977⁷). Nous poserons comme hypothèse que cette oscillation est fondatrice de toute utopie et qu'elle est au cœur de ce que nous identifions par le terme de théâtre immersif.

L'UTOPIE N'EST PAS UNE ATOPIE : L'IMPORTANCE DU LIEU

Les enjeux relatifs à la constitution d'un lieu imaginaire, d'un univers mental, d'un espace de fiction participent en effet pleinement d'un questionnement sur l'utopie. L'utopie n'est pas une *atopie*, une absence de lieu, un *non-lieu*, ce serait un contre-sens que de le penser. L'utopie désigne au contraire la constitution d'un lieu qui échappe à ce que l'on connaît, un lieu qui n'existe pas encore, « là », mais qui existe – ou qui peut exister – « ailleurs ». Or, pour René Allio, la scénographie a pour objet de composer l'espace de la représentation, de concevoir cette « scène qui n'existe pas ⁸ » et qui va permettre l'accès à l'œuvre dans sa structure profonde. Cette formulation très heureuse d'une « scène qui n'existe pas » nous semble décisive. C'est la raison qui amènera Allio à la fin des années 1960 à s'intéresser à l'architecture théâtrale pour créer les conditions nécessaires à un lieu scénique moderne qui

³Hans-Thies Lehmann, *Le Théâtre postdramatique*, traduit de l'allemand par Philippe-Henri Ledru, éditions de l'Arche, 2002. Lehmann distingue un théâtre de la représentation, dramatique, d'un théâtre de la présentation, postdramatique. Nous considérons que le refus, l'écart, la mise à distance de la représentation demeurent une représentation.

⁴Josef Svoboda *scénographe*, éditeur Union des Théâtres de l'Europe, Florence, 1992 : « Où que l'on soit, en effet, [...] il subsiste toujours cette ligne de partage des eaux visible ou invisible entre deux espaces qui ne sont pas occupés de la même façon : l'espace de ceux qui regardent et l'espace de ceux qui représentent. C'est là précisément que réside l'essence du théâtre ».

⁵Marie-Christine Meunier, *Collectifs, création collective et scénographie : Transquinquennal, tg Stan, Groupe Toc (Belgique, 1989-2010)* Mémoire de Master en Arts du spectacle, Centre d'Etudes théâtrales, Université de Louvain-la-Neuve, 2010.

⁶Pierre Francastel, « Le théâtre est-il un art visuel ? », in *Le lieu théâtral dans la société moderne*, CNRS, Paris, 1963.

⁷« De la machine à jouer au paysage mental », un entretien de Jean-Pierre Sarrazac avec René Allio, in *Travail théâtral*, n°28-29, juillet-décembre 1977.

⁸René Allio « Une Scène qui n'existe pas », in *Les Lettres Françaises*, 24 octobre 1963.

soit un véritable instrument de théâtre. Le caractère décisif de cette formule excède cependant la seule réalisation concrète d'un lieu scénique moderne, d'une architecture moderne : cela relève d'abord d'une projection, d'un mouvement, d'un élan qui excède le dispositif, quel qu'il soit. L'étude historique montre que le théâtre a constamment excédé les espaces qui lui ont été dédiés ou qu'il a investis. Nous pouvons facilement observer que les projets de théâtre sphérique de la première moitié du XXe siècle sont restés des utopies et n'ont pas connu de réalisation tangible. Pour autant, l'objectif d'un théâtre de l'espace n'est pas resté sans effet concret : tout le théâtre du XXe siècle est redevable à ces utopies, qui se sont réalisées souvent dans un autre cadre que celui de la sphère. Nous aurons l'occasion de revenir sur la relation entre ces deux termes essentiels : accès et excès.

Du point de vue des conditions nécessaires à toute représentation, les enjeux de la persuasion et de la justesse semblent déterminants quant aux voies empruntées et aux stratégies choisies : il s'agit de convaincre. A cet égard, échapper aux conventions habituelles pour en imposer de différentes est un leitmotiv de l'histoire des arts exprimé assez souvent avec une volonté de rupture. L'objectif revendiqué régulièrement est de créer des conditions plus ou moins inédites, inouïes, innovantes, inhabituelles, originales, radicales. Faire succéder le *jamais vu* au *déjà vu*, et cela concerne bien sûr autant la place du spectateur (la salle) que ce qui est montré (la scène), autant le rassemblement que la représentation.

L'INVENTION DE NOUVELLES SCENOGRAPHIES : UTOPIE ET REPRESENTATION

De là procède le désir récurrent d'inventer de nouvelles scénographies (briser le cube scénique, casser le quatrième mur, abandonner la boîte noire, renoncer au décor, unifier scène et salle, rompre avec la scène frontale, s'inscrire dans l'espace social), d'investir de nouveaux espaces (urbains et ruraux : friches, squats, anciens bâtiments industriels, granges, etc.) composant de nouveaux territoires de l'art⁹, propices à repenser le temps de la rencontre, à modifier la relation avec le public au sein du processus de création, pendant et après la représentation. Quoique la scénographie au XXe siècle ait emprunté souvent une voie antinaturaliste, la question du réalisme n'est pas éteinte comme en témoigne la volonté actuelle de susciter *un effet de réel*. Elle semble même s'exacerber au sein des exemples que nous allons convoquer. De là aussi vient le désir de favoriser de nouvelles voies d'écriture, de composition, de création dont les traits saillants expriment des orientations caractéristiques. Celles-ci semblent privilégier la sensation par rapport à la signification, l'indétermination par rapport à la définition, la métamorphose par rapport à la forme arrêtée, la fluidité par rapport à la fixité, le processus par rapport au produit ou au résultat, le *work in progress* par rapport à l'œuvre, le corps sensible par rapport à l'intellect, l'espace indéfini - l'espace flou - par rapport à un lieu défini, l'immatérialité par rapport à la matérialité, l'hybridation des arts et des médias par rapport à l'ontologie artistique et à la frontière soi-disant naturelle de chaque

⁹Constatant le développement, en dehors des champs institutionnels et marchands, de nombreux lieux et projets artistiques revendiquant leur inscription sur le territoire, Michel Duffour, alors secrétaire d'Etat au Patrimoine et à la Décentralisation culturelle, a pris l'initiative, en octobre 2000, de confier à Fabrice Lextrait, ancien administrateur de la friche marseillaise La Belle de Mai, une mission d'observation et d'analyse sur ces espaces de création et d'action culturelle. Rendu public, le 19 juin 2001, le rapport intitulé « Friches, laboratoires, fabriques, squats, projets pluridisciplinaires...Une nouvelle époque de l'action culturelle » pointe les fondements communs et les différences de plus d'une trentaine d'espaces. Dans la suite de ce rapport, une rencontre internationale « Nouveaux territoires de l'art » s'est tenue à Marseille en février 2002 à la Friche Belle de Mai, mettant en évidence ce que l'on a nommé les Fabriques. L'équipe des NTA a rejoint l'Institut des Villes. Se reporter à deux ouvrages qui synthétisent cette question : *Nouveaux territoires de l'art*, propos recueillis par Fabrice Lextrait et Frédéric Kahn, Editeur Stéphane Place, Paris 2005. *Les Fabriques, lieux imprévus*, TransEuropeHalles, Editions de l'Imprimeur, Besançon, 2001.

art, toutes préférences dont nous allons faire abondamment le constat. Elles proposent d'autres temporalités et d'autres modalités d'élaboration, de création et de diffusion. C'est dans cette dynamique que la voie de l'immersion nous apparaît depuis 1990 comme un thème fédérateur qui met en œuvre ces orientations, qui véhicule toutes ces aspirations, esthétiques et sociales, individuelles et collectives et qui procède donc d'une dimension utopique à double titre : créer un lieu inédit pour exprimer quelque chose d'inouï, quelque chose de plus saisissant encore, capable de mieux saisir nos aspirations profondes et notre réalité actuelle.

L'ÉMERGENCE DU « THEATRE IMMERSIF » : UNE APPROCHE TOPOLOGIQUE

Nous nous proposons donc de décrire et d'étudier d'un point de vue légitimement topologique l'émergence de ce « théâtre immersif » avec l'ambition de cerner à la fois son objet et sa nature. Cette dénomination, nous l'empruntons au champ des expériences elles-mêmes et à la façon dont elles se qualifient. Nous allons le faire à travers des architectures ou des scénographies de spectacles particuliers ou d'autres manifestations dans les domaines du théâtre, de la danse, du cirque, des arts de la rue et de la musique, des arts mais aussi dans le domaine de la communication et des médias, ou encore dans le domaine scientifique et industriel. Il s'agit d'en situer l'origine, d'en définir le périmètre et les significations afin de s'interroger sur ce phénomène.

Il se trouve en effet que ce qui constitue le dénominateur commun de ces dispositifs, de ces spectacles et de ces propositions immersives très diverses est de vouloir placer le spectateur au cœur d'une action ainsi que de privilégier le facteur relationnel, objectifs impliquant la notion d'une expérience à vivre de façon singulière et partagée. Il semble, ce faisant, chercher à effectuer un renversement ou un passage incessant entre dehors et dedans, intérieur et extérieur, extériorité et intériorité, intimité et publicité, sujet et objet, remettant en cause des lignes habituelles de démarcation, inhérentes à ces dichotomies. Il semble par ces transgressions vouloir ainsi engager des ferments utopiques. Au premier degré, cela engage la volonté de faire surgir à nouveau, un lieu que l'on ne connaît pas encore -, d'inventer cette île que Thomas More a découvert en son temps et à sa manière et à qui il a donné le nom d'*Utopie*. De ce point de vue, le recours à l'immersion induit clairement une dimension utopique, nous allons le voir dans le détail des exemples cités, à la fois sur le plan spatial et sur le plan social.

UN RECENSEMENT DES DISPOSITIFS IMMERSIFS

Le recensement des dispositifs immersifs n'est pas difficile à faire. La rupture avec une scénographie frontale - que celle-ci soit une scène fermée (cadrée) ou une scène ouverte (sans cadre de scène) - s'effectue par la recherche d'autres rapports entre la scène et la salle (scène annulaire, centrale, bifrontale, trifrontale, éclatée) jugés plus riches et moins formatés. Cependant ces recherches peuvent aussi s'accommoder de la scène frontale en modifiant son usage. Il y a aussi la tentative d'échapper au lieu (Bruno Schnebelin de la compagnie de rue Ilotopie déclare « préférer le lien au lieu », ce qui est une manière d'insister sur ce qui relie), ou d'atteindre un « nulle part » (ce peut être une définition tentante de l'utopie, légitimée en partie par l'étymologie du terme), un espace indéfini, voire de mépriser l'espace, de s'en détacher, d'y être indifférent afin de laisser toute l'importance à la substance de la relation, à la vie elle-même délivrée de tout carcan, débarrassée de tout empêchement. Ces recherches sont aussi fonction du recours à de nouvelles technologies et à de nouveaux médias, aux possibilités offertes qui fascinent en ce qu'elles semblent sans limites. La quête de l'immersion du spectateur renvoie au développement du cinéma 3D et bien sûr à celui du

monde numérique avec une augmentation du réel grâce au monde virtuel. Ce qui importe alors est l'effet stéréoscopique et l'exacerbation de la tridimensionalité. Nous le verrons au fur et à mesure, la question des limites est essentielle, avec le rêve de l'illimité, comme celle de la « ligne de partage des eaux » ou celle de l'excès et du débordement.

Nous observons pour ce qui concerne le théâtre la fréquence de ce type de démarche particulièrement depuis 1990. Théâtre immersif et scénographie immersive forment des notions qui semblent se diffuser, en lien avec d'autres notions comme celle de scénographie spatiotemporelle, scénographie augmentée, « scénographie moirée¹⁰ », scénographie composite, scénographie numérique ou scénographie interactive. Nous verrons que dans sa pointe extrême, cette quête d'une utopie spatiale, d'un « théâtre de l'espace » conduit jusqu'à expérimenter un théâtre *dans* l'espace, un théâtre en orbite, en apesanteur, qui permet la réalisation d'un corps flottant pour échapper à la gravité.

DES PRECEDENTS HISTORIQUES

Bien entendu, ces pratiques et ces expériences rappellent bien d'autres expériences de ce type qui ont eu lieu déjà dans les années 1970 (la sortie hors des théâtres, la multiplication des points de vue avec la scène éclatée, le théâtre d'images), et bien avant, de 1920 à 1939 (outre Syrkus en Pologne, Piscator avec Gropius en Allemagne, Meyerhold en Russie). Fedele Azari proclamait en 1919 dans son manifeste du « Théâtre aérien futuriste » : « Pour nous autres aviateurs futuristes, le ciel devient un véritable théâtre » et « le vol deviendra une expression artistique des nos états d'âmes¹¹ ». Ces précédents peuvent amener à réfléchir sur la question de cycles et d'oscillations entre des voies antonymes (« Le cube et la sphère », Souriau, 1948) sur lesquelles nous aurons à revenir plus en détail. En même temps, il semble y avoir dans les formes des années 1990 une réelle innovation qui n'est pas seulement technologique : elle est en tout cas revendiquée. Il s'agit donc de saisir ce qui relève d'une récurrence au cours du XXe siècle - que l'on peut nommer « la tentation de la sphère¹² » - et ce qui forme une proposition et une situation inédites, ce que nous nommons « théâtre immersif ».

La recherche de ces dispositifs immersifs est souvent associée à l'émergence de nouvelles formes artistiques. Comment les appréhender ? Si, comme l'ont rappelé Jacques Sirot et Sally Jane Norman, « il est absurde d'imaginer que les percées technologiques en train de révolutionner nos identités sociales et nos façons de communiquer laissent miraculeusement indemnes les anciennes frontières entre les domaines de la pensée¹³ », - et des arts - il serait

¹⁰Le terme est de Clarisse Bardiot. Elle rassemble sous ce qualificatif des types de scène induisant une scénographie interactive, qui fait interagir le flux du jeu et celui des spectateurs. Clarisse Bardiot, *Les théâtres virtuels*, Thèse soutenue en 2005, Université de Paris III.

¹¹Giovanni Lista, *Futuristie*, L'Âge d'homme, Lausanne, 1973.

¹²Marcel Freydefont, « La Tentation de la sphère au siècle dernier : une vue de l'esprit ? » in *Autour de Jacques Poliéri, scénographie et technologie*, Bibliothèque nationale de France, Paris, 2004.

¹³Sally Jane Norman, Jacques Sirot, *Transdisciplinarité et genèse de nouvelles formes artistiques*, Rapport d'étude à la Délégation aux Arts Plastiques, Ministère de la Culture, Paris 1997. Cette étude remarquable recense un certain nombre d'acteurs en Europe et fait une très intéressante synthèse des problématiques à partir de la question de la transdisciplinarité, en lien avec la question des arts numériques.

Sur la question de la frontière des arts et la genèse de nouvelles formes artistiques, nous renvoyons le lecteur aux trois volumes *Arts de la scène, scène des arts*, textes réunis par Luc Boucris et Marcel Freydefont, publiés par *Etudes théâtrales*, Louvain la Neuve, volume I : « Brouillage de frontières : une approche par la singularité » n° 27, 2003 ; Volume II : « Limites, horizon, découvertes : mille plateaux », n° 28, 2003 ; Volume III : « Formes hybrides : vers de nouvelles identités », n° 30, 2004. On lira avec intérêt la contribution de Michel Corvin sur « la Scène éclatée (1920-1980) », n° 27, celle de Franck Bauchard sur les « Esthétiques des mutations

assez naïf de croire que toute nouveauté est forcément nouvelle, et qu'il suffit de changer medium, habits et supports pour moderniser un art ou une expression. Car il est évident qu'il y a un lien entre le contenant et le contenu, le medium et le message, la forme et le fond, même si ces distinctions peuvent être elles aussi ébranlées. Au fur et à mesure de notre investigation, un objet se révèle, qui reste encore incertain. Il est évident aussi qu'il engage le sujet de la redéfinition en cours des arts et du rapport de l'art à la société. C'est ce qui en fait l'intérêt, même si cela conduit à un réel foisonnement dont il s'agit de faire la cartographie.

THEATRE IMMERSIF ET VIDE IDEOLOGIQUE ?

Ces recherches procèdent souvent d'une aspiration sinon à l'avènement, tout du moins à l'expression d'un rêve commun, au sens politique du terme : inventer un monde meilleur sinon idéal. Lequel ? Disons d'emblée à cet égard que cette dimension de toute utopie nous semble en l'état imprécise sinon orpheline : il semble manquer un système de pensée cohérent qui l'habite et qui renverserait ou subvertirait l'ordre des choses de notre monde, comme Thomas More l'a fait en son temps. Il semble en effet que nous vivions, comme le suggérerait l'appel à contribution *Utopies de la scène, scènes de l'utopie*, « en un temps où l'effondrement des systèmes politiques fondés sur une utopie sociale semble avoir totalement discrédité jusqu'au nom de celle-ci ». Pour reprendre le diagnostic d'Emmanuel Todd¹⁴, nous vivrions « une situation de vide idéologique ». Nous savons que nous vivons dans un monde dominé par un ordre économique inspiré notamment des théories de l'économiste américain Milton Friedman, théories qui entendent réduire l'Etat, considéré comme un problème, au profit du marché tout puissant considéré comme la solution. Nous savons que cette pensée qui a nourri la globalisation depuis 40 ans a produit en 2008 une crise sans précédent. Nous savons notamment ce qu'est le désastre écologique. Pour autant, il n'y a pas de théorie qui soit assez forte pour susciter démocratiquement une autre façon de penser le monde et surtout, une autre façon de faire. En tout cas, rien ne fait encore pièce à ce qui dévore le monde et au vide idéologique. Il semble manquer ce qui pourrait relier chacun à l'autre pour faire sens, pour donner une direction.

Non qu'il n'y ait aucune pensée qui se profile : il ne manque pas d'analyses philosophiques, économiques, sociales, politiques, écologiques élaborées et argumentées ; cependant, il est assez évident qu'il n'y a pas un système d'idées cohérent et partagé. Non qu'il n'y ait dans les exemples que nous allons traverser aucun contenu, aucune intention, aucune éthique. Pour nous en tenir à ce domaine qui est le nôtre, celui de l'art et de l'esthétique, tout en sachant bien nécessaire de ne pas le détacher du monde et de l'expérience générale, pour nous en tenir aux exemples sollicités, nous constatons – et cela nous dépasse – que ce qui est le plus problématique au terme de notre investigation topologique est la question idéologique. Quelle utopie ?

L'utopie perceptible à travers les dispositifs spatiaux que nous avons repérés ne se nomme pas : difficile alors de susciter une croyance ou une conviction. Il est logique que le scepticisme et la perplexité ou encore la volatilité des opinions l'emportent. Cependant l'aspiration spatiale qui s'exprime n'est pas stérile : probablement qu'elle annonce plus qu'elle ne semble apte à énoncer. Nous verrons alors dans tous ces exemples des signes avant-coureurs, des symptômes de quelque chose à advenir que l'on ne connaît pas encore.

scéniques », n° 28-29, et celle de Valérie Morignat « *Environnements virtuels et nouvelles stratégies actanciennes* », n° 30.

¹⁴Emmanuel Todd, *Après la démocratie*, Gallimard, Paris, 2008.

UN DESIR COLLECTIF

Malgré cette difficulté idéologique, l'inventaire du théâtre immersif révèle une attente et une tentative de réponse sociale et politique : un désir collectif. Sur ce plan, l'observation nous amène vite au constat que l'immersion n'est pas seulement spatiale, qu'elle ne met pas seulement en cause le registre de la représentation. Elle participe d'une action en direction du corps social. Nous verrons constamment s'exprimer cette volonté d'une immersion du théâtre dans la société dans la plupart des exemples choisis. A l'évidence, le temps du théâtre élitaire pour tous s'achève pour laisser la place à nouveau à la recherche d'un théâtre populaire, d'un théâtre qui dialogue avec la société, avec la population, un théâtre qui cherche son ancrage dans la cité, peut-être un micro-théâtre qui voudrait en finir avec la minoration du théâtre. Plus que le lien entre utopie et communauté, le théâtre immersif révèle la nécessité de la relation entre théâtre et société, l'importance de la relation au sein de l'art du théâtre, le rôle irremplaçable du public et des spectateurs : utopie et pensée collective. Et bien sûr les structures importent : structures spatiales (rôle des dispositifs), structures sociales (mode d'organisation), structures fonctionnelles des équipes qui se veulent solidaires. Et la dimension politique de cette action est visible, tant en ce qui concerne le pouvoir au sein des collectifs artistiques, qu'en ce qui concerne la relation de ces collectifs à la politique.

Alors que le ministre de la culture promeut une culture pour chacun, ces démarches réactivent l'objectif d'une culture pour tous, posent la question de la démocratie et de la démocratisation, à l'encontre de ces analyses malveillantes qui postulent un échec de la politique menée depuis Malraux dans une visée opportuniste et populiste. S'il est nécessaire de développer une pensée de la politique culturelle, de procéder à la désignation de nouveaux objectifs, de mettre en œuvre de nouveaux outils, cela ne signifie pas un abandon des politiques publiques. Et à bien des égards, un grand nombre d'initiatives « de terrain » construisent avec humilité et un désir d'efficacité ces horizons nécessaires. Le théâtre entend être comme un poisson dans l'eau : enjeu notable de cette immersion.

STRUCTURATION DE L'ETUDE : PRESENTER DES AXES SIGNIFICATIFS

Les exemples choisis le sont pour indiquer des axes significatifs sans aucun souci d'exhaustivité. Ce n'est pas réellement un inventaire ni une synthèse. Depuis une douzaine d'années, il en a été effectué un certain nombre de toute nature auxquels nous renvoyons le lecteur¹⁵. Il ne s'agit pas non plus de faire une étude comparative, tant les exemples retenus

¹⁵Pierre Lévy, *Cyberculture*, rapport au Conseil de l'Europe, Odile Jacob, Paris, 1997 ; Sharon Springel, «*The Virtual Theatre* » - *immersive participatory drama research at the centre for communications systems research*, Cambridge University, 1998. Communication effectuée lors de la sixième conférence internationale de l'ACM - Multimedia: Technologies for interactive movies, Bristol, United Kingdom ; *Les écrans sur la scène*, sous la direction de Béatrice Picon-Vallin, L'Âge d'Homme, Collection Théâtre XXe siècle, 1998 ; *La scène et les images*, sous la direction de Béatrice Picon-Vallin, CNRS Editions, collection Arts du spectacle/Les Voies de la création théâtrale, Paris, 2001 ; Florence Belaën *L'immersion comme nouveau mode de médiation au musée des Sciences. Étude de cas : la présentation du changement climatique*. CRCMD, université de Dijon. http://sciences-medias.ens-lyon.fr/article.php?id_article=70 ; « Le théâtre dans la sphère du numérique » Rendez-vous n°1, Vendredi 24 octobre 2003, Centre Georges Pompidou / Résonances, 2003, http://www.scenes-digitales.info/creation_numerique.pdf ; Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. MIT-Press, Cambridge/Mass, 2003 ; Florence de Mèredieu, *Art et nouvelles technologies - Art vidéo, art numérique*, Larousse - Beaux-arts, Paris 2003 ; Norbert Hillaire, Edmond Couchot, *L'Art numérique : Comment la technologie vient au monde de l'art*, Flammarion, Paris, 2003 ; *Dossier : Art et Multimedia - Scénographies interactives. Esthétique et technologie. Le corps, l'image, l'immatériel, le flux. Réseaux et création collective* - revue Ligeia, n° 45-46-47-48, juillet-décembre 2003 ; « Mélancolie entre les arts », revue Protée n°28, Université du Québec, Chicoutimi, plus particulièrement : Christine Ross « Dépression du spectacle de la sur-

peuvent être différents. L'objectif est bien sûr d'identifier concrètement à travers des exemples particuliers et précis les références explicites à la notion de théâtre immersif ou aux propriétés qu'elle est sensée engager, comme cela a déjà été indiqué plus haut : placer le spectateur au cœur d'une action, privilégier le facteur relationnel, proposer une expérience à vivre, favoriser l'exercice de la sensation, construire la relation sociale. Certes, la collecte de ces cas particuliers comporte une part d'aléas. L'objectif est d'ouvrir sur cette question des observations et des pistes de réflexion. Et de ce point de vue, les cas évoqués conduisent de façon convaincante à l'énonciation de thèmes que nous traiterons en fin d'article. Décrire des dispositifs, des situations, des propositions, des aspirations, des expérimentations pour ensuite nous interroger sur les significations que tout cela recèle et sur l'inconnu idéologique auquel nous ne pouvons répondre, même si nous tentons modestement dans notre démarche descriptive et interrogative de l'identifier. Parce que nous sommes convaincus que les lieux sont éloquentes. Pour ce faire, nous suivrons un développement en trois parties :

Première partie : Quatre familles

Deuxième partie : La notion d'immersion

Troisième partie : Dispositifs et protocoles

En forme de conclusion, aperçu esthétique : naïvetés et promesses

Le parti-pris est de développer les idées sans recourir à une iconographie. Au fur et à mesure, des informations sont données au lecteur afin d'accéder sans problème à une iconographie sur des sites internet.

Première partie : quatre familles

Les domaines que nous proposons d'explorer peuvent être classés en quatre familles typologiques : *les pavillons*, *CAVE*, *kiosques*, *bulles*, *igloos* ; *le théâtre et la scène théâtrale* ; *la scène augmentée et la scène numérique* ; *le théâtre sans le théâtre*. Dans la mesure où la visée de ces dispositifs relève de la communication, nous leur associerons internet. La plupart de ces dispositifs procèdent de la catégorie *scène intégrée* du point de vue des règles régissant les établissements recevant du public (ERP)¹⁶ sans exclure totalement d'autres types (*scène*

nature : réflexions autour du travail de Diana Thater » et Chantal Hébert et Irène Perelli-Conto « D'un art du mouvement à un art en mouvement : du cinéma au théâtre », article à propos du théâtre de Robert Lepage. <http://www.uqac.ca/protée/pages/numero/28-3.htm> ; Clarisse Bardiot, *Les théâtres virtuels*, Thèse soutenue en 2005, sous la direction de Béatrice Picon-Vallin, Université de Paris III ; Sophie Lavaud, *Scénographies interactives - Corps interfacés et systèmes dynamiques*, thèse soutenue en 2005, sous la direction d'Anne-Marie Duguet, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne ; *Thé@tre et nouvelles technologies*, sous la direction de Lucile Garbagnati et Pierre Morelli, Dijon, Éditions Universitaires de Dijon, 2006 ; Corinne Pencenat, « Songes et sondes » 2009 ; http://sondes.chartreuse.org/document_print.php?r=13&id=99 ; Joseph Nechvatal, *Immersive Ideals / Critical Distances*. LAP Lambert Academic Publishing, 2009.

¹⁶Selon l'article R123-2 du Code de la construction et de l'habitation, et la réglementation concernant la prévention contre l'incendie, les lieux de toute nature et destination ayant pour vocation de recevoir un public font partie de ce que l'on appelle globalement les Etablissements Recevant du Public (ERP). Un ERP est un bâtiment, un local ou une enceinte dans lequel des clients, des usagers, des utilisateurs sont admis, soit gratuitement, soit de façon payante, pour une destination culturelle, artistique, festive, conviviale, sportive, sociale, commerciale, pédagogique, sanitaire, etc. Parmi les types d'ERP, on distingue deux grands types d'établissements : les établissements installés dans un bâtiment pérenne et les établissements spéciaux installés dans des structures provisoires ou démontables. Parmi les établissements installés dans un bâtiment, et en se concentrant sur le domaine culturel, festif, sportif et convivial, on distinguera six types sur les quatorze types existants : le type L comprend les Salles d'audition, de conférences, de réunions, de spectacles ou à usages

isolable ou *scène adossée*). Au-delà de ce critère règlementaire étroit, il y a bien sûr des enjeux esthétiques et sociaux. La typologie proposée repose essentiellement sur deux critères : un critère d'usage et de destination, c'est-à-dire fonctionnel (quel est le type de manifestation concerné, quel est le projet); un critère spatial et topologique, défini principalement par le rapport établi entre la scène et la salle, caractérisable par un tracé géométrique que Louis Jouvet a appelé le « diagramme dramatique » (quel est le type d'espace et de dispositif mis en œuvre au service du projet). Nous nous attacherons à décrire les dispositifs en considérant qu'ils comprennent quelque chose de décisif et de significatif : ils permettent la mise en œuvre d'une pensée.

Nous définirons par dispositif, comme Giorgio Agamben « tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants¹⁷ » en apportant à cette définition une inflexion capitale, celle de l'appropriation, à l'opposé d'une dépossession, inflexion qui rejoint d'ailleurs la proposition d'Agamben de « la profanation » des dispositifs, au sens d'une restitution à l'usage et à la propriété des hommes. Le dispositif n'est donc pas à sens unique : il n'a pas pour seule finalité une fonction de contrôle social, esthétique et idéologique. Il peut – il doit – être excédé. Tout dispositif s'expose au détournement, au renversement, au débordement. Il est donc avant tout un truchement réversible dont l'efficacité tient à son élasticité. Nous verrons notamment que cette qualité de réversibilité, de retour, de retournement, qualifie – ou tente de qualifier- les dispositifs immersifs.

Pavillons, CAVE, kiosques, bulles, igloos (1967, 1970, 1985, 1991, 2005, 2010)

PAVILLONS

multiples ; le type N comprend les Restaurants, cafés, bars, brasseries ; le type S comprend Les bibliothèques et centres de documentation ; le type Y comprend les Musées, les salles destinées à recevoir des expositions à vocation culturelle ; le type P comprend les Salles de danse et les salles de jeux ; le type X comprend les Etablissements sportifs couverts. Parmi les établissements spéciaux installés dans des structures provisoires ou démontables, on distingue essentiellement trois types : le type PA comprend les manifestations en plein air ; le type CTS comprend les chapiteaux, tentes et structures ; le type SG comprend les structures gonflables.

Ensuite les ERP sont définis par des « catégories » en fonction de la capacité d'accueil (jauge) d'un public : 1re catégorie (au-dessus de 1 500 personnes) ; 2e catégorie (de 701 à 1500 personnes) ; 3e catégorie (de 301 à 700 personnes) ; 4e catégorie (300 personnes et au-dessous) ; 5e catégorie comprend les établissements accueillant un nombre de personnes inférieur au seuil dépendant du type d'établissement, en général inférieur à 100 personnes).

Pour le spectacle, le type L (Salles d'audition, de conférences, de réunions, de spectacles ou à usages multiples) comporte une salle et une scène. Un arrêté entré en vigueur le 22 juin 2007 remplaçant le précédent du 12 décembre 1984, distingue trois types de scène : la *scène isolable*, la *scène adossée* et la *scène intégrée*. La scène isolable s'inscrit dans un volume bloc-scène isolé de la salle par un coupe feu. La baie de scène est obturée par un élément pare-flamme irrigué (communément appelé rideau de fer). Cela constitue un *lieu divisé*, dont la scène frontale est représentative avec sa cage de scène (comportant généralement un dessous de scène et des cintres). La scène adossée comporte une scène fixe adossée à un mur de fond, scène ouverte ou cadrée, pouvant comporter un volume de dégagement supérieur égal ou inférieur à un tiers de la hauteur du cadre de scène, ainsi que des fosses techniques sous la scène. La scène intégrée est un volume unique au sein duquel la place, la configuration de la scène, le rapport entre la salle et la scène peuvent varier : l'espace scénique est donc intégré à la salle. La scène intégrée relève de ce que l'on peut appeler un *lieu unifié*. On va le constater, les lieux considérés ici relèvent souvent du type L mais aussi du type CTS ou SG ; cependant certains peuvent relever du type Y ou même P.

¹⁷Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Edition Rivages poche, 2007.

La première famille de théâtre immersif est constituée de dispositifs spatiaux immersifs destinés à des expositions théâtralisées ou à des œuvres hybrides dans des espaces cubiques ou sphériques de dimension et de jauge variables. Les pavillons sont des architectures à priori temporaires, souvent inscrites dans une dynamique d'exposition, de monstration, d'exhibition, afin d'exposer une réalité, des réalisations, un propos. Le principe est de plonger le spectateur dans un flux d'images et de sons plus ou moins à 360°. Le « Théâtre immersif » de Bruno Badiche – dénommé comme tel - installé dans le Pavillon français lors de l'Exposition universelle d'Aïchi en 2005 en est un exemple typique¹⁸. Le dispositif consiste en un demi-cube de 18 m de côté sur 9 m de hauteur. Douze vidéoprojecteurs synchronisent une diffusion d'images sur les cinq faces de cet espace, réfléchis par un sol en miroir, reconstituant par effet d'optique la symétrie parfaite d'un cube. Quinze sources sonores diffusent une musique spatialisée. Ainsi ce demi-cube forme-t-il une sphère grâce à ces projections visuelles et sonores, enveloppant le public.

Les Expositions universelles sont, de longue date, génératrices du dispositif pavillonnaire. Ce qui nous intéresse est la propension à proposer des pavillons immersifs. Pour mémoire, le gouvernement américain avait confié à Buckminster Fuller (1895-1983) en 1963 la conception de son pavillon à l'Exposition universelle de Montréal en 1967, une immense sphère géodésique de près de 80 m de diamètre¹⁹. Elle a été restaurée à partir de 1992 pour abriter un centre d'observation environnementale, la Biosphère. Il faut rappeler également l'esquisse du Théâtre du Mouvement Total présentée par Poliéri en 1970 à l'Exposition universelle d'Osaka, et renvoyer le lecteur aux recherches de ce scénographe et aux études qui lui ont été consacrées²⁰.

PANORAMAS, PLANETARIUMS ET GEODES

Ces dispositifs pavillonnaires sont à rapprocher de trois dispositifs historiques dont la théâtralité est indéniable : les panoramas, les planétariums et les géodes. Les panoramas ²¹ sont nés en 1787 avec le brevet déposé par Barker. Les panoramas peints par Marquard Fidelis Wocher, ouvert en 1814, par Hendrik Willem Mesdag, ouvert en 1881, ou le Bourbaki Panorama peint par Edouard Castres, ouvert en 1881, sont les plus anciens panoramas conservés dans leur lieu d'origine, à Thun, à La Haye et à Lucerne. Il s'en construit encore en ce début du XXI^e siècle, comme en témoigne le Panorama de la Bataille de Jinan, à Jinan en Chine (2006). Les planétariums sont apparus dans les années 1920. On observera que la modernisation des planétariums passe par l'introduction de procédés immersifs (Planétarium de Moscou, 1929, en cours de travaux en 2010 avec la société Global Immersion) : système

¹⁸Ce Théâtre immersif reprend un premier dispositif de ce genre ouvert en 2004 dans un Parc d'aventures scientifiques, le Pass, installé depuis 2000 à Frameries sur la friche charbonnière du Crachet désaffectée en 1960, dans le sud Hainaut en Belgique. Bruno Badiche et sa société de production Malice images sont les auteurs de ce dispositif. Directeur général du Pass, Jean-Marc Providence a été le directeur de projet pour les contenus du pavillon français à Aïchi. Badiche et Providence se sont connus à la Cité des Sciences de la Villette où ils ont travaillé ensemble.

¹⁹La géodésie est étymologiquement la science de la mesure de la taille et de la forme de la Terre. Un dôme géodésique est une construction architecturale autoportante à base de polyèdres, qui peut aller jusqu'à configurer une sphère complète. L'architecte américain Buckminster Fuller a travaillé sur ce type d'architecture à partir de 1940.

²⁰Jacques Poliéri. « L'image à 360° et l'espace scénique nouveau », in *Le lieu théâtral dans la société moderne*, CNRS, Paris, 1961 ; Michel Corvin, *Poliéri, Une passion visionnaire*, Adam Biro, Paris, 1998 ; *Autour de Jacques Poliéri, scénographie et technologie*, Bibliothèque nationale de France, Paris, 2004

²¹Bernard Comment, *Le XIX^e siècle des panoramas*. Adam Biro, Paris, 1993 ; *The Panorama phenomenon*, B.V.Panorama Mesdag, La Haye, 2006.

fulldome²² numérique et panoramique, technologie de projection en LED, 3D stéréoscopique. Les nouvelles salles de cinéma de type Géode (Paris, La Villette, 1985) sont destinées à des projections de films au format IMAX sur écran hémisphérique géant.

La vision panoramique est un des éléments-clé de la démarche immersive : le spectateur est placé au centre de l'univers qui lui est donné de découvrir. Il en a une vision totale.

CAVE

Le terme anglosaxon *cave* signifie caverne, grotte. Philosophiquement, l'allégorie de la caverne de Platon définit un paradigme célèbre qui décrit la condition humaine entre monde sensible (apparence des choses) et monde intelligible (vérité des choses). Le terme a servi à construire un acronyme dans le monde scientifique, technologique et industriel, celui de CAVE pour Cave Automatic Virtual Environment. Il désigne un dispositif périphérique pour réalité virtuelle immersive composé de plusieurs parois-écrans formant une chambre cubique qui induit une sphère perceptive. Des projections d'images de synthèse couplées avec des lunettes stéréographiques permettent une simulation en trois dimensions²³. Ce dispositif a été inventé en 1991 par Daniel J. Sandin, Thomas A. DeFanti et Caroline Cruz-Neira²⁴. Sandin a présenté en 1999 à Linz au festival Ars electronica une installation fondée sur une CAVE « *From Death's Door to the Garden Peninsula* » qui pouvait accueillir plusieurs spectateurs, une des concrétisations du passage de cette technologie du monde scientifique au monde artistique.

Ce qui est important dans cette forme est la possibilité donnée au spectateur d'agir sur et au sein de l'environnement dans lequel il est placé : en un mot de devenir acteur.

L'artiste australien Jeffrey Shaw, directeur fondateur du ZKM à Karlsruhe, actuel directeur de l'iCinéma (Center of Interactive Cinema Research) à l'University of New South Wales, à Sydney, en Australie, a conçu en 2006 un dispositif immersif d'images et de sons de ce type. Avec Dennis Del Favero, Matt McGinity, Ardrian Hardjono, Damian Leonard et Volker Kuchelmeister, il a mis au point l'AVIE (acronyme d'*Advanced Visualisation and Interaction Environment*). Il s'agit d'un environnement interactif stéréoscopique et stéréophonique à 360°. Le dispositif consiste en un écran argenté, cylindrique, microperforé, de 4 m de hauteur et de 10 m de diamètre. Un jeu de 12 projecteurs vidéo numérique haute définition projettent ensemble deux images polarisées de 1000 x 8000 pixels sur la totalité de l'écran, produisant donc une image à 360°, image photographique, vidéographique ou numérique, fixe ou animée. En se munissant de lunettes polarisantes, les spectateurs obtiennent une image en 3D. Sept ordinateurs fournissent les données aux projecteurs tout en calculant les corrections géométriques et le raccordement de chaque image par rapport aux autres. Sur le plan sonore,

²²Le procédé dénommé full-dome est une technologie de projection d'images sur la surface courbe d'un dôme, généralement utilisée dans les planétariums.

²³Achille Péternier. « CAVE du VRLab » in IMAGES – 28 août 2007. http://ditwww.epfl.ch/SIC/SA/SPIP/Publications/IMG/pdf_sp-7-page7.pdf Achille Péternier est auteur d'une thèse doctorale à l'Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne (2009) sous la direction de Daniel Thalmann : *Vision mentale: une plate-forme d'infographie pour la réalité virtuelle, de la science et l'éducation*.

²⁴Caroline Cruz-Neira, Daniel J. Sandin, Thomas A. DeFanti, R. Kenyon, J.C. Hart. "The CAVE, Audio Visual Experience Automatic Virtual Environment". Communications of the ACM, June 1992 ; Daniel J. Sandin, Thomas A. DeFanti, Caroline Cruz-Neira. "A room with a view". In *Multimedia : from Wagner to Virtual Reality*. Randall Packer and Ken Jordan éditeurs New York 2001; pp 266-272. ; Thomas A. DeFanti, Gregory Dawe, Daniel J. Sandin, Jurgen P. Schulze, Peter Otto, Javier Girado, Falko Kuester, Larry Smarr, Ramesh Rao, "The StarCAVE, a third-generation CAVE and virtual reality OptIPortal," Future Generation Computer Systems, Volume 25, Issue 2, February 2009, pp. 169-178.

un système audio spatialisé équivalent à un système 14.2 canaux avec des applications « surround²⁵ » conçues sur mesure. Des enceintes situées derrière l'écran microperforé, ce système permet une spatialisation du son à 360° autour des visiteurs. Une interface d'utilisation (joystick ou système de reconnaissance du mouvement à travers un réseau de caméras infrarouge) permet une interactivité du ou des spectateurs.

Il est possible de rapprocher de cette catégorie, la démarche de Jean-Christophe Dupret qui prolonge le projet panoramique par la possibilité de s'y mouvoir virtuellement. Depuis 2001, Dupret s'est donné comme projet de photographier les 851 sites inscrits au [Patrimoine mondial de l'humanité](#) Unesco en [panographie](#)²⁶ (panophotographie). Il s'agit d'une technique de prises de vue panoramique (une dizaine à une trentaine de vues par site) et d'une technique d'assemblage numérique des vues afin de constituer une image à 360° à l'horizontale comme à la verticale en rotation à partir d'un même point de vue, avec la possibilité de « zoomer ». Il définit cette image comme « une image complète de toute la sphère », voulant ainsi donner au spectateur une vision dynamique et coordonnée du champ visuel d'un site. L'internaute peut explorer le cliché à 360° sur un écran plat, comme s'il était sur place. Dupret vise à présent à sortir de l'écran pour passer à l'espace. Un des objectifs de sa recherche est de développer des technologies permettant de projeter de telles images dans un contexte muséal sur la surface sphérique d'un dôme. Sa recherche photographique épouse la recherche architectonique, vise à faire se rejoindre contenu et contenant.

AUTRES DISPOSITIFS : SPHERES, DEMI-SPHERES, KIOSQUES, BULLES, IGLOOS

L'examen d'autres dispositifs donne l'occasion de préciser cette relation entre contenu et contenant. Les trois exemples qui suivent sont assez explicites sur le type de lien qui veut être créé entre les auteurs, les artistes, leurs projets et les spectateurs dans de tels dispositifs sphériques ou demi-sphériques : leur intérêt repose sur l'interactivité proposée au spectateur, qui apparaît ainsi comme un objectif essentiel. L'immersion appelle la participation. Se présentant comme un « Poème du sensible », [SphèrAléas](#)²⁷ constitue un espace interactif, immersif et évolutif conçu en 2004 par le duo artistique [Scenocosme](#) (Grégory Lasserre et Anaïs met den Ancxt). Il s'agit d'une demi-sphère qui repose sur un socle. « La scénographie a été pensée pour une complète immersion du spectateur par le biais d'un dispositif de capteurs interactifs, d'une diffusion sonore multipoints, d'un système de vidéo projection à 180° ». Cet espace se veut propice à des performances collectives qui engagent les spectateurs et les font participer à la création de ce qui leur est donné à voir et à entendre.

L'Igloo improbable de l'artiste canadienne Alexis O'Hara, dénommé *Squeeeele* (2009), se revendique également comme un « environnement immersif » et interactif. Il s'agit d'une demi-sphère construite à partir de hauts-parleurs hétéroclites. En son sein, des micros sont à la disposition du visiteur pour s'exprimer et s'entendre s'exprimer à travers une transformation de sa proposition vocale. Au passage, notons le référent de l'igloo qui s'ajoute à ceux de pavillon, cave, kiosque, bulle.

²⁵Le procédé du « surround sound » est l'équivalent pour le son du procédé panoramique pour la vue. La traduction du verbe surround est encercler, entourer. Le procédé technique le plus connu et le procédé Dolby Stéréo mis au point en 1976 et qui s'enrichira avec une version numérique en 1992.

²⁶<http://www.world-heritage-tour.org> ou <http://www.patrimonium-mundi.org>. Dupret a entrepris en 2009 un doctorat, sous la direction du professeur Philippe Dubé, directeur du LAMIC (Laboratoire de muséologie et d'ingénierie de la culture) de l'Université Laval au Québec où il s'est installé. Son sujet est « La panomuséologie du patrimoine mondial » avec comme sous-titre, « La mise en public du patrimoine mondial au moyen de la panophotographie, du design multimédia et de la dômoscopie ».

²⁷<http://www.spherealeas.com/> et <http://www.scenocosme.com/>

Dans cette dynamique participative, la dimension organique et corporelle est importante, souvent mise en évidence et actionnée. Elle relève plus généralement de cette attention au corps qui caractérise l'art depuis une bonne vingtaine d'années, peut-être même au détriment de l'être. Le texte de présentation de *Héméra*, dispositif de Baboni-Schilingi, Poumarat et Moutoussamy²⁸ est explicite à cet égard : « Un dispositif architectural, sonore et visuel au cœur de l'action ». À la recherche d'une forme au sein de laquelle son et lumière viennent de toutes les directions possibles, et au fil d'ateliers expérimentaux, ils ont conçu et réalisé ce dispositif panoramique et sphérique afin d'agir pleinement sur le spectateur de façon corporelle. Le corps devient une métaphore enveloppante : « Le spectateur est entièrement immergé dans un environnement sonore et lumineux, sensation d'être à l'intérieur d'un corps en pleine activité : il est physiquement au cœur de l'écoute et de la sensation lumineuse ».

Le projet de Frédéric Lagarde *SféEric Territorial*²⁹ (2006) témoigne de la séduction et de la diffusion de ces nouveaux dispositifs immersifs qui sont « dans l'air du temps ». Il s'agit d'un projet de kiosque immersif, sphérique, multimedia, interactif et démontable destiné à la communication territoriale. Il entend formaliser un « lieu symbolique et vivable » qui prendrait la forme d'une pupille, définie comme point nodal de constitution d'une image et qui permettrait d'immerger le citoyen dans une réalité symbolique du territoire où il demeure afin de mieux lui en proposer une représentation. En un sens, ce type de dispositif constitue une utopie au double sens du terme : offrir un lieu qui concentre toutes les vertus d'un territoire pour les rendre sensibles ; cristalliser de ce fait un état de conscience et d'appartenance citoyenne. La métaphore oculaire, qui n'est pas nouvelle (cf. « *Le coup d'œil du Théâtre de Besançon* » de Claude-Nicolas Ledoux³⁰), n'en demeure pas moins active.

Pour clore cette première série de dispositifs, j'en viens au projet développé au sein du GERSA par Stefan Baumeier. Il s'agit d'une bulle immersive proposant une image panoramique à 220°, image manipulable par le spectateur. La bulle sera également sonorisée avec un son spatialisé. Ce dispositif démontable vise à constituer un kiosque de communication dans le cadre d'une exposition et s'inscrire dans une perspective muséographique. Le développement en cours du projet NAEXUS conduit à la production d'un dispositif dénommé IGLOO, acronyme pour Immersive global, local, and objective opportunity (Opportunité de créer une immersion objective, locale et globale).

Plus largement, d'un point de vue scénographique, cette recherche intègre la réflexion en cours au GERSA sur le thème du théâtre immersif en lien avec la question du théâtre sphérique, du théâtre de l'espace et du théâtre transformable. Cette réflexion porte sur l'apparition d'une génération de lieux, de dispositifs, de procédés technologiques qui réactualisent l'idée d'un théâtre transformable, dont l'espace serait malléable. Le théâtre transformable ou théâtre flexible est une sorte d'avatar du rêve sphérique et a conduit à la scène intégrée. Ce type de salle apparaît dès les années 1950 et se diffuse dans les années

²⁸ <http://www.ars-numerica.net/fr/residences/programmation-2008/hemera-jacopo-baboni-schilingi> ou <http://www.baboni-schilingi.com/>

²⁹ <http://www.slideshare.net/caenti/sferic-territorial3>

³⁰ Claude-Nicolas Ledoux, *L'Architecture considérée sous le rapport de l'art, des mœurs et de la législation*, 1804. Daniel Rabreau, grand spécialiste de Ledoux écrit à ce propos : « Illustrant sa théorie morale des sensations, et particulièrement de la vue qu'il place au premier rang des sens, Ledoux dessina une gravure intitulée « Coup d'œil du théâtre de Besançon ». Dans le cercle que délimite l'iris (de l'œil de l'architecte, d'un spectateur, d'un comédien) apparaît la vue perspective de la salle de spectacle vide. Dans l'exaltation de ce qu'il nomme lui-même les « délires de [son] imagination », Ledoux composa un texte littéraire étonnant, lyrique jusqu'à l'emphase, métaphorique dans la meilleure tradition de l'épopée où intervient le Deus ex machina mythologique. » Daniel Rabreau, *Encyclopædia Universalis*, © 2000.

1970. Depuis le début des années 2000, l'aspiration à ce type d'espace est évidente, comme en témoignent l'émergence d'un nombre significatif de réalisations ou de projets, dont certains sont répertoriés ici ; particulièrement, dans le domaine du théâtre et des spectacles.

Théâtre : scène annulaire, scène centrale, scène trifrontale,
scène bifrontale, scène simultanée (1927-1930, 1958, 1961,
1967, 2007, 2009)

Deuxième famille de théâtre immersif : le théâtre. Parmi les spectacles non réalisés de Meyerhold (1874-1940), il en est un qui doit être rappelé au regard des sujets abordés ici. Il s'agit de la pièce de Sergueï Tretiakov *Je veux un enfant* (1926) dont la scénographie ovoïde a été conçue par El Lissitsky avec Meyerhold pour le GOSTIM (Théâtre d'Etat Meyerhold, 1927-1930). Pièce kaléidoscopique en 14 épisodes, *Je veux un enfant* raconte l'histoire de Milda, une ouvrière têtue qui veut avoir un enfant sans père et sans famille de façon à l'élever dans l'idéal communiste au sein d'un appartement collectif qui demande à être rénové. Le spectacle n'a pas pu être créé.

LA GENESE DU THEATRE MEYERHOLD

Meyerhold voulait « recourir à tous les moyens que recèlent les autres arts » afin d'agir « sur la salle grâce à leur synthèse organique³¹ ». Il esquisse ce que doit être le « théâtre contemporain révolutionnaire » : supprimer la salle étagée en loges et balcons du théâtre à l'italienne au profit d'une salle en amphithéâtre ; il faut surtout « détruire définitivement la boîte scénique » et sortir la scène de sa boîte pour envahir la salle sur tous les plans ; il entend « faire pivoter l'espace scénique » de façon à casser la frontalité et à donner à voir le jeu de trois-quarts. Etudiant divers projets novateurs dont celui du Total Theater de Gropius pour Piscator (1927), il définit le sien en collaboration avec deux architectes, Mikhaïl Barkhine et Sergueï Vakhtangov, avec pour centre névralgique le travail de l'acteur et la biomécanique. Barkhine et Vakhtangov élaborèrent les plans d'un théâtre en produisant un projet en trois variantes : 1930-1931 ; 1931-1932 ; 1932-1933. La maquette de la scénographie de *Je veux un enfant* sert de modèle à l'architecture intérieure, de même que d'autres scénographies comme celle du *Révizor* (1926) qui comportait en fond de scène un mur demi-circulaire entièrement composé de portes, ou celle de *Professeur Boubous* (1925) pour l'emplacement de l'orchestre ou celle du *Mandat* (1925) pour l'espace scénique. Meyerhold dit avoir pris conscience, d'une « manière presque inattendue » pour lui du fait que le dispositif de plusieurs de ses spectacles « dits étapes » reflétaient inconsciemment ses « recherches relatives à une nouvelle architecture de la scène³² ».

Ce qui est intéressant dans cette observation est le processus qui fait passer d'une scénographie à une architecture. L'analyse de ce processus fait ressortir les conditions de naissance d'une architecture théâtrale en montrant le lien qui se tisse entre une dramaturgie, une mise en scène, une forme de jeu, une scénographie ; comment contenu et contenant se définissent et se trouvent ; comment une forme trouvée se transforme et perdure, et même se cristallise ; comment l'on passe du vivant à l'inerte et de l'inerte au vivant. Il y a à l'évidence plusieurs voies pour ce passage : la voie de la *coïncidence parfaite* où tout s'épouse, tient

³¹Vsevolod Meyerhold, « La reconstruction du théâtre (1929-1930) » in *Ecrits sur le théâtre*, Tome III, 1930-1936, L'Age d'homme, Lausanne, 1980.

³²Vsevolod Meyerhold, in *Ecrits sur le théâtre*, Tome IV, 1936-1940, L'Age d'homme, Lausanne, 1992.

ensemble, se correspond et se confond dans un espace-temps homogène : le risque en est que le débordement peut venir très vite troubler cette correspondance, sauf à « brûler » le lieu une fois la représentation achevée pour repartir de zéro pour la suivante ; la voie du *hiatus fertile* où tout se heurte, se décale, se disloque et se confronte dans un espace-temps hétérogène : le risque est l'épuisement de la recette en ce que la surprise étant passée, le hiatus s'émousse ; la voie de *l'indifférence assurée* où tout se détache, s'ignore et se déploie librement dans un espace-temps parallèle : le risque en est la vengeance de l'espace qui ne manque pas de se retourner contre celui qui lui est indifférent. Faire *avec* ; faire *contre* ; faire *sans* : ces stratégies sont établies, suscitant tout une série d'oscillations potentielles et productives. Et l'on aura compris que bien des réalisations citées semblent se situer dans la voie de la coïncidence parfaite avec cette idée que le théâtre de l'espace doit être un théâtre total, qui cumulerait toutes les possibilités et tous les médias. Le théâtre immersif serait le comble de la coïncidence : cela mérite réflexion car cela paraît trop beau pour être vrai. Le théâtre toujours excède les lieux ordonnés.

La structure de l'espace ou la stratégie retenue à son égard ne sont pas les seules composantes. Dans les exemples cités, nous avons pu noter l'importance de la lumière, de l'image et du son, et des procédés de projection et de diffusion. Nous avons parlé d'immersion, de participation : parlons de dédoublement, de fragmentation et de synchronisation.

JOSEF SVOBODA, LATERNA MAGYKA, POLYEKRAN, DIAPOLYEKRAN

L'intérêt du scénographe tchèque [Josef Svoboda](#) (1920–2002) pour la technique est connu. En un sens, la technique est même fondatrice pour lui de la scénographie elle-même dont il entend que la notion supplante la notion de décoration. Parmi les techniques explorées et utilisées par Svoboda dès le début de sa carrière en 1943, il y a justement la lumière et l'image projetée. En 1950, il intègre dans la scénographie du spectacle *Le Onzième commandement* un film projeté sur un écran en fond de scène afin de permettre un dédoublement de certains personnages, grâce au jeu entre l'acteur sur le plateau et son double sur l'écran. Ce principe conduira à la Laterna Magyka, système mis au point avec le metteur en scène Emil Radok et présenté en 1958 dans le Pavillon tchécoslovaque de l'Exposition universelle de Bruxelles. Ce procédé en scène frontale fait appel à la projection panoramique (Cinemascope) ainsi qu'à un système de projection fragmentée sur plusieurs écrans, grâce à huit projecteurs synchronisés : le Polyekran. En 1967 lors de l'exposition universelle de Montréal, il présente une version développée du Polyekran, le système Diapolyekran qui comporte 30 000 diapositives³³. Ce qui est à relever dans cette démarche, est la balance qui résulte de l'introduction d'un flux d'images et de lumière, réalité immatérielle mise en tension avec la réalité physique de la scène, la corporéité des acteurs, la matérialité du dispositif. Cette balance est génératrice d'effets, qui eux-mêmes provoquent des sensations. A certains égards, ce qui semble être

³³Marc Boucher, « Josef Svoboda : le praticien émérite, scénographies et dispositifs » <http://www.olats.org/pionniers/pp/svoboda/praticien.php>

« Ce système est composé de 112 cubes mobiles et contigus, chacun pouvant recevoir les images des deux projecteurs de diapositives qui lui sont couplés, l'ensemble formant une murale lumineuse et cinétique. La surface totale est rythmée par le mouvement des cubes et la succession des images, à chaque cube correspondent deux projecteurs. Chaque cube peut avancer ou reculer de 1 m. de la surface de la murale, celle-ci étant haute de 8 cubes et large de 14 (5.5 m. X 9 m). Les images se succèdent rapidement (1/25e de s.) dans chaque cube, la composition de l'ensemble pouvant former une image globale et homogène, ou fragmentée et discontinue. L'automatisme du programme est possible grâce à un système composé d'un panneau de cellules photoélectriques sur lequel est projeté un film codé de sorte à enclencher les diverses commandes électromécaniques. »

activé en ce cas est la voie du hiatus fertile. La fragmentation, la synchronisation et l'accumulation d'effets sensoriels excitant les sensations éprouvées par le spectateur peut conduire au vertige. Le vertige naît d'une différence de perception entre un mouvement vu et le mouvement perçu par l'oreille interne. Il se traduit par une sensation de rotation, comme si le sol échappait sous les pieds, avec une sorte d'appel à la chute.

LE THEATRE DU VERTIGE

Le scénographe français René Allio (1924-1995) a été l'un de ceux qui ont développé au théâtre dans les années 1960 le thème de la « machine à jouer » et du « théâtre polyvalent » (au sens de théâtre flexible, transformable). Il s'est donc intéressé à la question de l'architecture théâtrale. Il est intervenu au Colloque de Royaumont (1961) qui avait pour sujet *Le lieu théâtral dans la société moderne*³⁴. Il analyse notamment l'option du théâtre total qu'il nomme « théâtre de vertige ». Sa description résume ce qui définit le paradigme de ce que nous nommons théâtre immersif : « Tout est fait pour que le spectateur partage le monde de la représentation, stéréophonie, projections d'images, translation, ascension, rotation des sièges, de la représentation elle-même (pourquoi pas diffusion d'odeurs ?). Rien ne doit laisser ses sens indifférents, il est plongé dans un sentiment de réalité bouleversant, mieux, il est agi totalement et si ce théâtre a atteint son but, le spectateur doit le quitter en titubant ». N'allons pas plus loin dans cette évocation dont on voit l'actualité au regard de notre thème de réflexion. Relevons le scepticisme d'Allio qui fait remarquer que « le répertoire que défendrait ce théâtre reste à inventer ». Quid de la dramaturgie ?

CYRIL TESTE ET LE COLLECTIF MxM

Quelques exemples permettent de répondre à cette question, qui nous amène aussi à l'interrogation idéologique. Après des études en arts plastiques, Cyril Teste fait des études d'art dramatique. Cette double formation l'a conduit à vouloir confronter tableau et plateau, image et jeu. Il fait le choix d'un travail en équipe et participe en septembre 2000 à la fondation du Collectif MxM : « Ce groupe, essentiellement structuré par des techniciens, est accompagné par un petit groupe d'acteurs. Le collectif fonctionne selon un système horizontal et non pas pyramidal. Nous essayons de trouver une grammaire commune mais chacun reste autonome dans sa partie³⁵ ». Cette caractéristique de fonctionnement est représentative. Il assume cependant la fonction de metteur en scène. L'esthétique de ce collectif repose sur la confrontation de la réalité de l'acteur sur le plateau à la virtualité de son image vidéo sur des écrans, image la plupart du temps captée et retransmise en direct. Cette forme théâtrale se fonde sur une dramaturgie précise, constituant ainsi un répertoire, comme une réponse à la remarque de René Allio : à l'évidence, de nouvelles écritures et de nouvelles dramaturgies naissent.

Electronic City est une pièce de l'auteur allemand [Falk Richter](#), écrite en 2002 et créée par le [Collectif MxM](#) en 2007³⁶. Cette pièce conjugue une histoire d'amour et une histoire sociale au temps de la mondialisation. Il y a d'un côté une romance qui pourrait faire penser aux romances de Von Horvath ou de Molnár. Il y a de l'autre l'influence du cadre de cette histoire, véritable personnage sinon muet en tout cas froid, obsédant et agissant : la ville

³⁴René Allio, « Le théâtre comme instrument », in *Le lieu théâtral dans la société moderne*, CNRS, Paris, 1961.

³⁵Propos recueillis par Catherine Robert et publiés par le journal *La Terrasse*. <http://www.falkrichter.com>

³⁶http://www.dailymotion.com/video/x6zqah_electronic-city-teaser-1_creation .Site de MxM : <http://www.collectifmxm.com>

générique, le monde urbain contemporain. Représenté dans une scénographie frontale d'Elisa Bories, la volonté de la mise en scène cherche toutefois à plonger le spectateur dans l'histoire comme elle semble plonger les protagonistes dans un monde diluant : tout se double, se dédouble et se trouble avec un décor unique qui lie sur le plateau des éléments design mobiles, des stores vénitiens, un panneau lumineux glissant de jardin à cour, délimitant autant d'espaces anonymes. Des parties du sol comportent un tapis roulant : ainsi peut-on voir un homme marcher en faisant du surplace devant un panneau qui coulisse et sur lequel est projetée une image en mouvement. L'espace est surplombé par un écran panoramique qui barre le haut de la scène et sur lequel sont projetées des images soit fragmentées ou répétées en trois panneaux, soit en plein écran.

Dans une critique titrée « *La Cité des vertiges*³⁷ » - avec cette référence à nouveau au vertige - Bruno Tackels relève ce « mélange explosif des langues et des genres : textes, corps vifs, corps filmés, trois grammaires qui cohabitent, se frottent, et finissent par s'articuler très finement, au point de nous faire littéralement entrer dans ce monde sans lieu. » On retrouve là un motif récurrent du théâtre immersif : entraîner le spectateur au cœur de l'action, et lui proposer en quelque sorte une expérience multisensorielle qui le dépayse, le déboussole, pour l'atteindre au plus profond de lui-même. Cela relève au sens propre du terme de l'intermédialité, notion à laquelle le théâtre immersif doit être relié.

CIELS DE WAJDI MOUAWAD

La dernière pièce de la *Tétralogie* de Wajdi Mouawad *Le Sang des promesses*, créée au Festival d'Avignon en 2009, *Ciels*³⁸, retient également l'attention en raison de la scénographie annulaire d'Emmanuel Clolus qui vise à susciter « *une expérience des sens*³⁹ ». Quatre hommes et une femme, (nommée Dolorosa), espions de la cellule francophone de l'opération internationale Socrate sont isolés dans un lieu secret avec pour mission de scruter le ciel et de chercher à décrypter les messages que des terroristes y envoient pour la préparation d'un attentat. Deux pistes sont explorées : la piste islamiste, privilégiée ; une piste anonyme, négligée, utilisant un tableau du Tintoret *L'Annonciation*. L'action commence au moment où Valéry Masson, le chef, vient de se suicider sans explication en laissant le contenu de son ordinateur dont le mot d'accès est crypté. Il a désigné son ami Clément Szymanowski pour le décrypter et trouver les responsables de l'attentat en préparation avant qu'il ne survienne : « Se pourrait-il que la beauté du monde enfante elle-même les démons de sa destruction, que *L'Annonciation* du Tintoret serve de motif à une tapisserie de l'horreur ? » Alors que les trois premières pièces de la tétralogie de Mouawad (*Incendie- Littoral – Forêts*) sont représentées dans un rapport frontal traditionnel, *Ciels* se joue dans un espace immersif totalement blanc, défini par un parallélépipède creux au cœur duquel 250 spectateurs prennent place, assis sur des tabourets rotatifs. Le sol est constitué d'un plancher blanc, serti dans un cadre horizontal, blanc également. Sur les parois des quatre faces de ce parallélépipède, huit écrans aux coins arrondis ferment l'espace, obturé en partie supérieure par un vélum tendu qui fait office de ciel de projection. Sur les faces longitudinales, entre chacun des écrans, se situe une porte à double battant. Le spectateur a la liberté de son orientation à 360°. Les écrans latéraux se lèvent en polichinelle pour laisser place à des mansions de jeu de faible profondeur sur les quatre faces, formant ainsi une scène annulaire simultanée et compartimentée. La projection d'images et de son à 360° liée au jeu en chair et en os dans les mansions accentue le réalisme, convoquant d'autres espaces ou d'autres temps. Textes et images, sons et lumières, corps et

³⁷http://www.mouvement.net/site.php?rub=3&fiche_alias=&id=213841&fsize=3

³⁸<http://www.theatre-contemporain.tv/video/Ciels-extrait-video>

³⁹<http://www.cyberpresse.ca/arts/critiques/200907/19/01-885439-ciels-de-wajdi-mouawad-ne-tuez-pas-la-beaute-du-monde.php>

mouvements se fondent les uns aux autres dans un jeu vertigineux. En voulant plonger le spectateur au cœur d'une histoire où l'intime est écartelé, Mouawad dit avoir du inventer « des lois nouvelles ». Cette démarche théâtrale n'est pas sans évoquer des démarches nord-américaines relevant du théâtre d'images comme celle de Robert Lepage (auquel Mouawad rend hommage dans un spectacle en solo, *Seuls*) ou celle de The Builders Association à New York, fondée en 1994 par Marianne Weems (*Alladeen*, 2003, *Continuous City*, 2008), personnalité issue du Wooster Group.

CERCLES/FICTION

Il y a le même écartèlement dans [Cercles/Fiction](#) entre scène historique et scène intime. A l'origine de *Cercles/Fiction*, écrit et mis en scène par Joël Pommerat, dans une scénographie et une lumière d'Eric Soyer, avec la compagnie Louis Brouillard (2010)⁴⁰, il y a un projet dramaturgique associé à un défi scénographique : aller au bout de la logique de ce lieu théâtral fameux que sont les Bouffes du Nord en poussant sa dimension élisabéthaine de « cercle ouvert » jusqu'à la centralité et la circularité. Tout en fermant le cercle, il s'agissait également de le rendre poreux. Le défi était pour cette compagnie de continuer à travailler avec le « noir absolu » principe à partir duquel elle scande son écriture scénique. Cette écriture est faite d'apparition parfois quasi stroboscopique et de disparition dans des noirs nets ou des fondus enchaînés. L'objectif était aussi bien sûr d'immerger le public dans l'histoire dont Pommerat dit qu'elle est faite d'éléments autobiographiques, en le rapprochant au maximum du foyer de l'action. Ce spectacle enchâsse dramaturgie et scénographie, représentation et rassemblement, réalité et fiction.

IMMERSIVE THEATRE DE CLAIRE BUISSON

On le voit bien dans les exemples cités : chaque média et chaque territoire de référence cherchent à s'outrepasser en faisant appel à un média et à un territoire extérieur, et en recherchant la scénographie apte à fondre l'ensemble dans un jeu d'effrangement. A cet égard, le projet *Immersive Theatre*, initié à Londres en 2006 est explicite de ce mouvement intermédial. [immersive theatre](#) est une création chorégraphique, conduite par Claire Buisson⁴¹, développée à la fois comme laboratoire de recherche dans le cadre de son doctorat en Danse à l'université de Nice et à La Sapienza à Rome, et comme projet artistique à l'intérieur du [Collectif Ktra](#). Ce projet entend rapprocher recherche théorique et expérimentation artistique, danse, musique, vidéo, plusieurs territoires géographiques. Ce collectif veut notamment explorer « les possibilités poétiques de la dimension sonore du mouvement dansé afin de stimuler une perception de la danse multisensorielle » et « immerger » le public dans un espace à la fois « abstrait et sensoriel ». Il s'agit de procéder à un rééquilibrage des sens en explorant systématiquement les fondements de l'écriture chorégraphique. La danse est appréhendée comme la rencontre du geste et du son, articulant les champs visuel, sonore, kinesthésique : les objectifs sont clairs tant pour ce qui est de l'œuvre que pour ce qui est du rapport aux spectateurs.

THEATRE FRACTAL

⁴⁰Jean Chollet, « Mise en regards », <http://www.webthea.com/actualites/?Cercles-Fictions-de-Joel-Pommerat.2194>

⁴¹Claire Buisson. *Immersive Theatre #2 — Ethnographie sonore du mouvement dansé : une écriture performative*, ethnographiques.org, n°19 - décembre 2009. <http://www.ethnographiques.org>

Le [Théâtre Fractal](#)⁴² est également né de la recherche doctorale de son directeur artistique, Eric Paul Parent. Cette compagnie est basée depuis mars 2009 à St-Mathieu-du-Parc au Québec. Cette équipe crée des « événements immersifs » depuis 2005. Le Théâtre Fractal déclare se situer « aux frontières de plusieurs arts ». Il est né d'un fort besoin de « créer un lien authentique entre le performeur et le spectateur et de produire des expériences vivantes et spontanées ». Il fait explicitement référence à l'art relationnel, au théâtre, à l'art de la performance. La première création, Chronos, a été présentée à trois reprises dans des versions différentes entre 2005 et 2007. L'action se déroulait dans l'est de Montréal et se terminait dans les passages bétonnés et lugubres du Stade Olympique désert. Leur dernière création Conventum a été donnée tout le mois de juin 2010 à Shawinigan dans un séminaire.

AUTRES EXEMPLES : UNE FREQUENCE SIGNIFICATIVE

Bien d'autres spectacles en salle attestent ce recours – et ce retour – à des scénographies immersives, reprenant ainsi le cours d'expérimentations de ce type très nombreuses dans les années 1970 : « *Penthésilée* » un projet de spectacle en Suisse de Marc Liebens avec une scénographe annulaire de Jacques Gabel (2011), « *Sœurs* », « *Kant* », « *Noir* » et « *Humide* » de Jon Fosse, mise en scène de Vincent Dhelin et Olivier Menu par la compagnie Les Fous à Réaction basée à Armentières, dans une sorte d'igloo, structure en acier et rotin d'un diamètre intérieur de 8m, et de 11m avec les entrées, conçue par la scénographe Patricia Barakrok (2011), « *L'Amour conjugal* » d'Alberto Moravia, traduit de l'italien par Claude Poncet, dans une adaptation et une mise en scène de [Matthieu Roy](#), dont le dispositif scénographique (Gaspard Pinta) « plonge les spectateurs au cœur même de l'intrigue. Ils sont invités à partager l'espace intime du couple : leur salle à manger. Dans un rapport bifrontal, chacun des spectateurs écoute, à l'aide d'un casque audio, le texte de la pièce⁴³ ». Le son génère un espace qui donne – dit Matthieu Roy – une « potentialité à 360° » et provoque un choc émotionnel chez le spectateur qui peut entrer ainsi physiquement dans l'intimité de ce couple et dans l'écriture de ce texte. « *Darshan* », Bartabas, Zingaro en scène annulaire (2010), « *Sur la route* » par Les Colporteurs, scénographie triangulaire, prismatique et en tenségrité⁴⁴ de Patrick Vindimian (2009), « *Les Enfants de Saturne* » de et mise en scène Olivier Py, scénographie annulaire de Pierre-André Weitz (2009), « *Notre Terreur* », création collective, mise en scène Sylvain Creuzevault, scénographie bifrontale de Julia Kravtsova (2009), « *Mue - Première mélodie* » conception et mise en scène par Jean-Lambert Wild avec une scénographie circulaire (2005), faisant suite à « *Orgia* » (2001), Clyde Chabot et la Communauté inavouable depuis 1992 avec l'implication très concrète des spectateurs⁴⁵ (*Hamlet-Machine*, 2001).

⁴²<http://www.theatrefractal.com>

⁴³<http://compagnieduveilleur.net>

⁴⁴Ce terme dont l'origine est anglo-saxonne (*tensegrity*, contraction de *tensile* et *integrity*)) et dont Richard Buckminster Fuller serait l'auteur en 1949 désigne un type de structure constructive tridimensionnelle. Le terme français – auto-tension – est plus explicite. Ce type de structure a pour effet de se stabiliser par un jeu de répartition et d'équilibre des forces de tension et de compression. On parle de structures tendues et auto-tendantes ou encore de structures auto-contraintes. Les spécialistes français en sont David Georges Emmerich, René Motro et Stefan Medwadowski, Alain Chassagnoux. Le dôme géodésique est une structure auto-tendue ou structure en tenségrité. Le choix du terme tenségrité est parfois privilégié pour ses connotations biologiques ou philosophiques.

⁴⁵« Depuis 1997, La Communauté inavouable joue à déplacer les règles du jeu théâtral pour permettre aux spectateurs d'être partie prenante de l'œuvre et conscients de ses étapes de création. Elle les invite souvent à intervenir dans le temps de la représentation (écriture, filmage, diffusion sonore, mobilité) ou des répétitions. Convier le spectateur à interagir, c'est lui proposer de vivre une expérience très singulière d'engagement dans le collectif ; acte ici poétique, qui ne demande qu'à se prolonger dans la sphère sociale et politique. » <http://www.inavouable.net/histoire.php>

Le théâtre de rue pratique quant à lui depuis longtemps des formes immersives. « *Expédition végétale* » (2010) de la compagnie de François Delarozière La Machine, forme de théâtre que l'on peut désigner par la formule d'un théâtre infusé, « *Trajets de Vie* » « *Trajets de Ville* », danse de rue, sous la direction artistique d'Anne Le Batard, Jean-Antoine Bigot, de la Compagnie Ex Nihilo (2007), « *Square Télévision locale de rue* » de Komplex Kapharnaïm (1999), « *Kayassine* » des Arts Sauts dans la bulle gonflable de Hans-Walter Müller (1998). Nous renvoyons à ce sujet le lecteur à un numéro de la revue *Etudes Théâtrales*, *Théâtre de rue, théâtre de l'échange*⁴⁶ (2008) et plus particulièrement à une synthèse d'Emmanuel Wallon sur « La mobilité du spectateur » immergé dans la représentation.

Il vaut enfin de citer un spectacle récent du Wooster Group, *There is still time...brother* (2007), mise en scène de Liz LeCompte, qui utilise le dispositif AVIE de Jeffrey Shaw et Dennis Del Favero. Un autre spectacle *La Dispersion du fils*, de Jean-Michel Bruyère (2009) a été conçu pour ce même système. Notons que Bruyère emploie le terme de « théâtre immersif » depuis 1992, semble-t-il, avec lequel il qualifie une partie de son œuvre. Il vaut aussi de se remémorer les spectacles de la Fura del Baus de 1983 à 1988, comme *Acciones* (1983), dans des dispositifs immersifs, principe repris en 2010 pour la *Degustacion de Titus Andronicus*. Et l'on ne doit pas oublier *Orlando furioso* de Ronconi (1969) et *1789* du Théâtre du Soleil. Tout cela nous incite à considérer la période 1990-2010 au regard d'une histoire longue.

Très significative de ce mouvement actuel est l'initiative récente de Philippe Bachman, Directeur de La Comète, Scène nationale de Châlons-en-Champagne. Cette ville possède un cirque en dur dans une région qui en a trois. Il a initié la création d'un réseau fédérant ces lieux, qui a été dénommé « 360° », dont l'objectif est de « valoriser leur identité si particulière et de stimuler un répertoire artistique spécifique, dissocié des arts du cirque et adapté à la scénographie circulaire ». Le réseau 360° s'est d'abord réuni en septembre 2009 à Paris, puis fin janvier 2010 à Madrid au Teatro Circo Price. Il rassemble 18 lieux, situés dans 9 pays. Il rassemble des structures qui travaillent dans des bâtiments construits pour la plupart entre 1850 et 1910, relevant de trois types : cirques stables (ou cirques d'hiver) ; théâtres en rond ; patrimoine industriel (rotondes ferroviaires, gazomètres, citernes d'eau) reconverti pour le spectacle vivant.

THEATRE IMMERSIF ET IMMERSION SOCIALE

Nous terminerons cette riche exploration de l'univers théâtral avec trois exemples qui permettent de compléter l'identification des motifs qui composent le théâtre immersif. Plus que l'immersion du spectateur au cœur de la représentation impliquant ou non le recours à des technologies sophistiquées, il s'agit de l'immersion du théâtre lui-même dans l'espace social avec pour objectif essentiel de favoriser le jeu de la relation humaine dans son plus simple appareil. La sphère devient alors une figure métaphorique avec la référence à la « sphère sociale ».

NTH 8

⁴⁶ *Le Théâtre de rue, un théâtre de l'échange*, sous la direction de Charlotte Granger et Marcel Freydefont, *Etudes théâtrales*, n° 41-42, Louvain la Neuve, 2008.

Le parcours de Sylvie Mongin-Algan est intéressant depuis sa participation à la création du Léopard Dramatique à Lyon, avant de créer en 1987, sa propre compagnie qui change de nom en 1991 pour devenir les Trois-Huit, compagnie de théâtre, collectif d'artistes constitué avec Vincent Bady, Anne de Boissy, Valérie Leroux, Guy Naigeon et Gilles Pastor. Cette appellation des Trois-Huit est une référence symbolique à ce système d'horaires qui organise la continuité d'un travail par le roulement de trois fois huit heures consécutives effectuées par trois équipes sur un même poste, afin d'assurer un fonctionnement continu sur les 24 h d'une journée. Cette organisation aux fins d'une continuité incessante est équivalente pour le temps à la recherche pour l'espace d'une continuité à 360° : cela tourne sans fin. La permanence et l'étendue ont partie liée, intensification et extension vont de pair. Depuis 2003, les Trois-Huit sont missionnés pour la création d'un nouveau théâtre à Lyon dans une ancienne MJC du quartier des Etats-Unis : le [NTH8](#) (Nouveau théâtre du 8e), dont ils entendent faire un lieu privilégié « où se frotter, se confronter à d'autres artistes, isolés ou en collectifs ». Il est question d' « immersion culturelle sur un territoire donné ». Il est indéniable que cette préoccupation est croissante, rejoignant les objectifs de ce fut nommé de 1945 à 1980 l'animation, puis l'action culturelle. La relation avec un territoire et une population redevient un objectif afin de parvenir à une meilleure porosité entre une structure culturelle et son environnement social. Les Trois-Huit considèrent le théâtre avant tout comme « une poétique de la relation », et leur lieu comme un théâtre contemporain, mutualisé, un lieu d'échanges artistiques, de circulation d'œuvres et d'idées, un théâtre du proche et du lointain, d'aujourd'hui, grand ouvert à tous⁴⁷.

COLLECTIF HVDZ

Un deuxième exemple est celui du collectif HVDZ, Compagnie Hendrick Van Der Zee dirigée par Guy Alloucherie. Depuis 7 ans cette compagnie conduit un projet dénommé *Les Veillées* au gré des villes et des cités avec la complicité d'opérateurs culturels, programmeurs et responsable d'actions culturelles. Ce choix réciproque naît d' « une envie commune de ré-inventer et d'interroger la relation de chacun à l'art et la culture. Eux, nous, les habitants qui fréquentent ou pas les lieux de culture »... La démarche d' HVDZ est intéressante d'un point de vue social et topologique, faisant ressortir la figure du cercle : « Dessinant des cercles concentriques, nous allons frapper aux portes, pour apprendre la ville qui nous accueille et, nous renseigner, discuter beaucoup, écrire aussi, photographier et filmer enfin. De cette accumulation de matériaux, naîtra un film-performance : portrait subjectif, protéiforme (et nécessairement incomplet / imparfait) qui sera présenté le dernier soir de notre présence dans la ville⁴⁸ ». Là encore, l'intermédialité est présente. La présentation finale a lieu généralement dans un théâtre ou une salle des fêtes.

THEATRE PERMANENT DE GWENAËL MORIN

Pendant la saison 2009-2010, le metteur en scène Gwénaél Morin a mené une expérience de théâtre permanent aux [Laboratoires d'Aubervilliers](#)⁴⁹, projet qui entend bouleverser les codes traditionnels de la production et de la représentation scéniques. Il poursuit cette expérience en 2010-2011, notamment au Théâtre universitaire de Nantes déclarant que « le théâtre est une utopie que l'on peut atteindre ». Son théâtre peut être apparenté au théâtre pauvre dans la filiation de Grotowski, car il entend exclure tout ce qui n'est pas nécessaire au théâtre - effets de lumière, de son, d'image de scène, décors, costumes – au profit de l'être

⁴⁷<http://www.nth8.com/index.php?page=10000>

⁴⁸<http://www.hvdz.org>

⁴⁹<http://www.leslaboratoires.org/content/category/7/54/1/lang.fr/>

humain et de la relation avec le spectateur. Sa note d'intention en 2009 mérite d'être citée extensivement tant elle cristallise les aspirations actuelles d'un grand nombre de collectifs théâtraux :

« En faisant du théâtre tous les jours, pendant un an, avec une même équipe, au même endroit et utilisant les textes de théâtre parmi les chefs d'œuvres les plus connus du domaine public (...) je veux faire l'expérience de ce que le théâtre peut transformer dans la vie quotidienne d'un quartier (...) J'ai réalisé à travers le sens et les formes délivrés par mon travail, que le théâtre était un point d'affirmation individuelle dans le corps collectif, la matérialisation d'un acte politique dont les acteurs et le public partageaient la responsabilité. J'ai réalisé que le public se constituait autour de l'intuition que sa présence était la condition même du théâtre. Avec le projet Théâtre Permanent je veux renouveler cette expérience.

Je veux l'intensifier, l'étendre dans la durée et l'affirmer dans l'espace selon trois axes élémentaires : jouer, répéter et transmettre. Jouer : nous donnerons un spectacle en public les 24 premiers soirs de chaque mois sauf les dimanches et lundis. Répéter : nous répéterons tous les après-midis afin de présenter un spectacle nouveau tous les deux mois. Transmettre : nous ouvrirons tous les matins des ateliers de transmissions pour donner la possibilité à des amateurs d'expérimenter par la pratique les formes théâtrales dont ils auront été spectateurs lors des représentations du soir.

Mon objectif est de faire du théâtre un lieu où se créent et s'exercent les formes d'une responsabilité collective. Mon objectif est de faire du théâtre un lieu où vivre une expérience de la relation à l'autre. Mon objectif est de faire du théâtre un espace politique. Cette expérience politique de l'autre ne peut se réaliser que dans un rapport approfondi de production et d'échange sur une longue période au même endroit. C'est la raison d'être du projet Théâtre Permanent ».

Expérience, expérimenter, collectif, présence essentielle du public, relation, transmission, intensification, extension, échange, espace politique en sont les mots-clés. Il y a également ce triptyque du comédien : jouer, répéter, transmettre. Cela renvoie à Jacques Copeau qui disait : « c'est de la scène qu'il faut repartir », à Jean Dasté. Comment cela se traduit-il ? Par une stratégie d'investissement de l'espace – tout l'espace - du théâtre, et de dilatation du temps de présence ; par la volonté de créer de la proximité ; par le désir de dépouiller : pas de décor, mais le tréteau nu, pas de costume, mais les habits de tous les jours ; par l'énergie des acteurs. Cela relève du théâtre-forum. Un élément décisif de ce dispositif permanent est son accessibilité. Comme le théâtre de rue, le choix fait est celui de la gratuité : « La gratuité établit une continuité entre l'espace de la rue et l'espace de la salle (pas de frontière, pas de barrière de péage, pas de tri). La gratuité établit un principe d'égalité universelle. La gratuité crée le sentiment commun⁵⁰ ». La question de l'accessibilité est – on le voit – mise fortement en avant, nous y reviendrons. Venons-en à la troisième famille.

La scène augmentée et la scène numérique (1965, 1987, 2010)

Comme le soulignent Sally Jane Norman et Jacques Sirot, « la révolution entraînée par les technologies numériques est colossale », particulièrement dans le domaine des arts. Il n'est donc pas question ici de prétendre en cerner tous les contours ni d'[en faire l'histoire](#) depuis le moment où Merce Cunningham a introduit pour la première fois, en 1965, les nouvelles technologies et le multimédia dans ses chorégraphies⁵¹. Dans les précédents exemples, il est évident que l'apport du numérique est important et l'exemple du Collectif Ktra relève pour

⁵⁰<http://www.leslaboratoires.org/content/category/7/54/1/lang.fr/>

⁵¹Se référer par exemple à ce bref historique <http://www.maisonpop.net/spip.php%3Farticle267>

partie de la scène augmentée et de la scène numérique. Nous allons nous intéresser à ces deux notions qui ont émergé dans ces vingt dernières années en examinant des réalisations particulières à ce champ.

LA NOTION DE SCENE AUGMENTEE

La notion de scène augmentée est une extension explicite d'une notion qui se rattache au monde numérique⁵² et à la réalité virtuelle. Celle-ci s'est développée à l'origine au service d'un grand nombre de domaines industriels. Elle recourt à la combinaison de plusieurs technologies : la stéréoscopie, le tracking et l'haptique notamment.

LES PRODUCTIONS THEATRALES DU THEATRE UNIVERSITAIRE DU KANSAS

Le scénographe américain et professeur au Département de théâtre et de cinéma de l'Université de Kansas, Mark Reaney est intervenu en 2000 au sein d'un séminaire au Centre interdisciplinaire de recherche sur l'esthétique du numérique à l'Université de Paris 8 sur le thème « [Théâtre et réalité virtuelle : un art en temps réel](#)⁵³ » pour rendre compte de ses recherches et de sa pratique. Il a notamment appliqué à partir de 1987 les acquis et les technologies de la Réalité Virtuelle aux productions théâtrales du Théâtre universitaire du Kansas. Il a ainsi exposé à Paris une typologie des utilisations à la scène des principes relatifs à l'outil numérique et à la réalité augmentée. Il considère que « l'art du théâtre a beaucoup en commun avec le phénomène de la réalité virtuelle (RV). Une représentation théâtrale et une expérience de RV sont toutes les deux basées sur le temps, n'existent que pendant la durée où les participants humains y sont engagés. Tous les deux se basent sur la création d'un univers fictif conçu pour distraire, informer, éclairer ». Les types d'usage des outils numériques vont de l'aide à la conception scénographique par la modélisation à la projection de décors en images de synthèse et en 3D, avec l'emploi de lunettes Virtual i-O dans des dispositifs interactifs, en lien avec le jeu réel des acteurs. La première expérience a eu lieu au Théâtre universitaire du Kansas en 1994 pour la pièce *The Adding Machine* d'Elmer Rice. En un sens, ces réalisations poursuivent le projet de la Laterna Magyka. Et dans bien des exemples évoqués, l'importance de la lumière, de l'image et du son projetés est patente. Ce qui se joue dans la question de la scène numérique va au-delà : le flux prend une autre importance ; il ne fait pas qu'ajouter, il augmente. C'est aussi ce à quoi en est arrivé Mark Reaney.

Théâtre virtuel, scène augmentée, scène numérique. Qu'est-ce à dire ? Comment établir une typologie de ces usages ?

CLASSIFICATIONS PROPOSEES : PIERRE LEVY, CLARISSE BARDIOT, VALERIE MORIGNAT, FRANCK BAUCHARD, EMMANUELE QUINZ

PIERRE LEVY

Pierre Lévy a établi en 1997 une distinction générale entre *réalité virtuelle* et *réalité augmentée* : « En matière d'interface, deux voies de recherche et de développement sont menées parallèlement. L'une d'elles vise l'immersion par les cinq sens dans des mondes virtuels de plus en plus réalistes. La « Réalité Virtuelle » (RV) est particulièrement utilisée

⁵²Malik Mallem, David Roussel, *Réalité augmentée - Principes, technologies et applications*. Référence TE5920 | Date de publication : 10 févr. 2008]. <http://www.techniques-ingenieur.fr/book/te5920/realite-augmentee-principes-technologies-et-applications.html>

⁵³<http://www.ciren.org/ciren/conferences>

dans les domaines militaire, industriel, médical et urbanistique. Dans cette approche des interfaces, l'humain est invité à passer de l'autre côté de l'écran et à interagir sur un mode sensorimoteur avec des modèles numériques. Dans une autre direction de recherche, appelée « la Réalité Augmentée » (RA), notre environnement physique naturel est truffé de capteurs, de caméras, de vidéo-projecteurs, de modules intelligents, communicants et interconnectés à notre service⁵⁴ ». Cette distinction est-elle valide pour les arts ?

CLARISSE BARDIOT

Clarisse Bardiot identifie quant à elle « trois types de scènes spécifiques aux théâtres virtuels : la *scène actualisable* (espace scénique numérique dont l'interface est l'écran informatique), la *scène augmentée* (superposition d'un espace virtuel à un espace réel ; une scène augmentée est un plateau que l'on a interfacé avec différents objets numériques qui transforment la nature de l'espace scénique) et la *téléscène* (résultante de plusieurs scènes reliées entre elles par des dispositifs de présence à distance). Ces trois scènes ont pour point commun la création d'une scénographie moirée : l'espace est lié au spectateur et change en fonction de sa position tout en étant animé de son propre flux. Ils sont indissociables l'un de l'autre, et pourtant dotés d'une autonomie spécifique⁵⁵ ».

VALERIE MORIGNAT

La notion de « scène augmentée » est employée également par [Valérie Morignat](#)⁵⁶ qui quant à elle distingue les *arts interactifs* (interactive arts), le *cinéma post-numérique* (post-digital cinema) et la *scène augmentée* (augmented theater). Elle donne pour exemple de scénographie augmentée la mise en scène d'*Orgia* de Pasolini par Jean-Lambert Wild (2001) qui recourt à des projections d'hologrammes qui se superposent aux acteurs dans une scénographie frontale. La forme et la fréquence d'apparition de ces hologrammes dépendent des états physiologiques des acteurs, états révélés par leur rythme cardiaque, l'amplitude respiratoire, la conductivité de la peau, la variation de température. Ainsi, de façon convaincante voit-on se matérialiser l'haleine de l'un, qui s'en va toucher l'autre. Systématisés, ces effets perdent cependant de leur impact.

FRANCK BAUCHARD

Franck Bauchard⁵⁷ semble nommer cette scène augmentée de trois façons différentes en fonction de la stratégie de mise en œuvre choisie : *recombinaison*, *transmutation* ou *intermédiation*. Selon lui, la « *scène recombinaison* » permet de combiner toute une série d'informations prélevées par divers procédés de captation, transformées par divers procédés d'incrustation ou de morphing et redistribuées sur le plateau en jeu ; la « *scène transmutationnelle* » permet la mutation d'un art en un autre ; la « *scène intermédiaire* » additionne anciens et nouveaux médias. Et tout cela n'est pas selon lui sans conséquence.

EMMANUELE QUINZ

Emmanuele Quinz distingue quant à lui « trois modèles de scène numérique, qui », selon son analyse, « soulignent des niveaux différents de présence du corps et de relation avec l'environnement » Le premier modèle se réfère à l'espace réel : « la scène qui devient 'intelligente' grâce aux interfaces ». Le deuxième modèle se réfère aux « œuvres interactives sur support numérique (CD-Rom, œuvres en réseau) ». Le troisième modèle se réfère aux

⁵⁴Pierre Lévy, *op.cit.*

⁵⁵Clarisse Bardiot, *Les théâtres virtuels*, Thèse soutenue le 20 mai 2005, Université de Paris III.

⁵⁶<http://www.valeriemorignat.net/>

⁵⁷Franck Bauchard, « Esthétiques des mutations scéniques », *Etudes théâtrales*, Louvain la neuve, n° 28-29, 2004.

« environnements totalement virtuels (Virtual Environments ou Virtual Reality). Il s'agit d'environnements créés par l'interaction d'un participant humain avec un modèle de monde tridimensionnel généré par ordinateur et constitué d'informations d'ordre visuel, sonore et kinesthésique⁵⁸. »

EXEMPLES DE CREATIONS ARTISTIQUES

Trois projets de création soutenus par [Seconde Nature](#)⁵⁹ peuvent être donnés en exemple en ce qu'ils illustrent une partie du champ des possibles et qu'ils complètent des exemples déjà mentionnés par ailleurs (*SphèreAléas*, *Squeeele-l'igloo improbable*, *Héméra*) dans la première famille *Pavillon*, *CAVE*, *kiosque et bulles*. Dirigé par Pierre Emmanuel Reviron fondateur de Terre Active en 2001 à Aix-en-Provence, Seconde Nature se définit comme « un lieu d'un genre nouveau ». Il est dédié à la création artistique et aux pratiques culturelles à l'ère du numérique, et se veut un espace permanent de création, de production, et de diffusion, qui accueille concerts, expositions, performances, cinéma et rencontres.

REALITE AUGMENTEE D'ADELIN SCHWEITZER

Le projet dénommé précisément [Réalité augmentée](#) est une forme déambulatoire conçue par [Adelin Schweitzer](#)⁶⁰. Il repose sur un dispositif embarqué sur une personne qui devient le sujet et l'objet de l'expérience, amenée à marcher en ville sur un parcours familial. Cette personne est en même temps spectateur et acteur du projet. Le dispositif modifie le champ de sa perception visuelle du parcours en substituant à cette perception un paysage recomposé par des procédés de morphing. Il s'agit d'un casque, d'une caméra miniature qui fonctionne en caméra subjective en plan large, d'une paire de lunettes vidéo immersive, d'une balise GPS et d'un ordinateur portable. Ainsi, le sujet-objet parcourt tout à la fois un espace réel et un espace virtuel. Il lui est nécessaire pour se déplacer d'être guidé. Paradoxalement, cette scène augmentée produit un effet d'aveuglement.

NOYES, DE LA COMPAGNIE LES FAISEURS DE PLUIE

Noyés, de la compagnie Les Faiseurs de Pluie dirigée par Syméon Fieulaine⁶¹ repose sur une écriture dramaturgique à la croisée des médias au double sens du terme : monde médiatique de l'information et moyens d'expression artistique. Inspiré de l'actualité médiatique, le thème de ce spectacle entend traiter du fossé qui sépare la représentation médiatique du réel de l'appropriation sensorielle de cette même réalité par tout un chacun. L'écriture est audiovisuelle, considérant l'image « comme un langage à part entière, à la fois élément de la dramaturgie et partenaire de jeu ». Cette écriture procède de ce que l'on peut appeler une dramaturgie non textuelle. Il y a cependant un texte. L'argument est assez simple, binaire : « Entre plateau et écrans, un personnage et son miroir cheminent vers une fin tragique, à l'instar de Narcisse, figure de la mythologie. La multiplication des signes, entre une comédienne, son image en temps réel, des personnages numérisés, les médias, des témoignages via Web cam et l'univers virtuel de Seconde Life, donne une vision critique d'un

⁵⁸Danse et multimédia Andrea Davidson, chorégraphe et auteur de la chorégraphie interactive *La Morsure*, Armando Menicacci, danseur et musicologue, Emanuele Quinz, esthéticien, directeur de l'association anomos et rédacteur en chef d' *Anomalie Digital_Arts*, 2001 . Tous trois sont chargés de cours au sein du Département Danse de l'Université Paris 8. <http://www.univ-paris1.fr/index.php?id=222238>

⁵⁹<http://www.secondenature.org/>

⁶⁰<http://www.deletere.org/> et <http://www.a-reality.org/>

⁶¹Voir sur le site de Seconde Nature : <http://www.secondenature.org/>

monde ultra-communicant mais éclaté, dans lequel l'individu se perd ». A certains égards, cette trame évoque des textes contemporains comme *Atteintes à sa vie* de Martin Crimp qui constitue le portrait en miroir brisé d'une femme (brisée ?) dont l'identité échappe, traversant la violence du monde contemporain ou encore *Electronic City* de Falk Richter. On voit donc que ce qui importe est la qualité intrinsèque de la dramaturgie plus que le procédé mis en œuvre, sauf à ne produire que ce que le dispositif propose, qui peut s'avérer pauvre d'un point de vue dramaturgique.

BESTIAIRE NUMERIQUE

Fonctionnant comme un cabinet de curiosités, la scénographie de *Bestiaire Numérique* est une scénographie environnementale : le spectateur est « immergé » au centre d'une galerie de glaces sans tain. Grâce à ce subterfuge, il passe de son reflet à l'image d'objets mobiles et de chimères par le truchement de l'illusion optique. Il découvre ainsi une collection de créations audiovisuelles commandée à des artistes, vidéastes et musiciens : *Alive and Gone*, vidéo de Regis Cotentin, *Epidermia Bestiarium 2009*, vidéo de Marcel Li Antunez (un ancien de la Fura dels Baus), *Translations Jugulaires* de Thomas Israel, *Chienman*, vidéo et musique de Du Zhenjun, *Franzenman*, vidéo et musique de Transforma. Ces artistes travaillent sur la notion d'hybridation, et sur la création de mutants comme archétypes de l'imaginaire collectif.

Nous choisirons de réunir, sous le vocable de scène augmentée, tous les procédés permettant d'augmenter l'effet de réel et l'effet de présence sur une scène physique quelles que soient les diverses modalités évoquées ci-dessus. Et nous choisirons de nommer quant à nous « scène numérique » un type d'équipement destiné aux nouvelles formes artistiques intégrant les moyens informatiques et numériques, définissant en fait une nouvelle génération de salle transformable. Une scène numérique permet le recours à la scène augmentée : c'est un outil, un instrument. Deux exemples motivent ce choix.

LA NOTION DE SCENE NUMERIQUE

LA SCENE NUMERIQUE D'ARS NUMERICA A MONTBELIARD

Ars numerica centre européen pour les arts numériques est intégré à l'Allan, scène nationale de Montbéliard. Cette structure a succédé au Centre International de Création Vidéo (CICV) fondé à Hérimoncourt en 1990 par Isabelle Truchot et Pierre Bongiovanni. Le CICV est né du festival Manifestation Internationale de Vidéo, créé en 1982 à Montbéliard. L'instrument principal d'Ars numerica est une salle équipée dénommée effectivement « la scène numérique ». C'est un espace transformable, un espace scénique intégré, où les œuvres sont assemblées et mises en situation. Un système de gradins amovibles donne la possibilité d'improviser des diffusions et d'expérimenter certaines situations face à un public (80 personnes) en variant les diagrammes dramatiques. Le volume global est 20m x 16m x 12m. Sa malléabilité permet de s'adapter très rapidement à différentes configurations d'utilisation. L'espace dispose d'un équipement scénotechnique «classique» complet comme les appareillages traditionnels lumière, son, et gril technique. Le plateau scénique propose un parc d'appareillages audio et vidéo permettant en temps réel la captation, l'encodage, le montage, les effets spéciaux et bien sûr la diffusion. La scène numérique met également à disposition un large panel d'outils logiciels et matériels informatiques permettant de mettre en place des dispositifs multimédias interactifs. Grâce à l'accès haut débit au réseau local (1 Gbps) et surtout au réseau Internet (100 Mbps), toutes sortes de configurations peuvent être envisagées en relation avec le laboratoire des médias ou tout autre lieu distant.

LA SALLE TRANSFORMABLE ET LE THEATRE DES MEDIAS A LA GAITE LYRIQUE A PARIS

A Paris, la Gaîté Lyrique va entrer en service début 2011 avec pour mission d'explorer « les formes hybrides de la culture visuelle et musicale à l'ère des nouvelles technologies. Elle est un lieu physique au cœur de Paris et virtuel sur la toile. Tribune d'expression libre et plateforme collaborative, elle produit, accueille et diffuse concerts, conférences, projections, performances, expositions ou encore interviews et ateliers. » La Gaîté lyrique (1862) théâtre classé à l'inventaire des Monuments historiques, désaffecté depuis 1989 a été dévasté dans une transformation désastreuse en parc de loisirs. Sa restructuration a été conduite par Manuelle Gautrand avec le scénographe Jean-Paul Chabert, par ailleurs enseignant à Nantes. Deux salles particulièrement relèvent de la « scène numérique » définie comme instrument spatial : une salle de spectacle d'une capacité de 308 places assises, pouvant accueillir 800 personnes debout ou 533 en configuration mixte, salle transformable, espace scénique intégré doté d'écrans sur les quatre faces, qui n'est pas sans faire penser au dispositif scénographique conçu pour le spectacle « *Ciels* »; une autre salle de 110 places est précisément appelée « théâtre des médias ». Bien évidemment, un centre de ressources dans le domaine des nouveaux médias et des espaces de création incluant des studios pour l'image, le son, la robotique, l'électronique ainsi que des ateliers de répétition complètent l'équipement.

PROPOSITION DE DEFINITION

La scène numérique est une génération de salle transformable qui bénéficie des apports technologiques numériques et informatiques relativement à la lumière, au son, à la machinerie, à l'image, à la captation du mouvement. Ces technologies favorisent et amplifient l'interfaçage des médias, des supports, des acteurs, des spectateurs en temps réel ou différé dans l'espace et le temps de la représentation. Ce n'est qu'un instrument dont il faut jouer. Elle relève de l'espace scénique intégré.

Théâtre sans le théâtre (2007)

Dernière famille dont on pressent l'existence au regard des relations fluctuantes entre art et théâtre. La théâtralisation de l'art et l'artialisation du théâtre vont assez largement de pair aujourd'hui, quoi qu'a pu en juger Michael Fried dans sa critique de l'art minimaliste (« le théâtre est aujourd'hui la négation de l'art », 1967) et qui depuis a reconnu sa « défaite ». Happening, event, performance, action, installation, in situ, site-specific art, art relationnel constituent les paradigmes d'une nouvelle situation de l'art et les référents d'un théâtre dénommé par Hans-Thies Lehmann « post-dramatique » et par Bernard Blistène « antithéâtre ». Franck Popper a beaucoup écrit et agi en faveur de ce qu'il a dénommé « l'art participatoire »⁶². Se confortant dans l'idée que « la participation active du public » est une composante d'un grand nombre d'expressions de l'art moderne et contemporain comme le lumino-cinétisme, il a conçu en 1968 une exposition intitulée « *Cinétisme, Spectacle, Environnement* », présentée lors de la saison inaugurale de la Maison de la Culture de Grenoble conçue par l'architecte André Wogenscky. La principale originalité de cet édifice était de comporter un Théâtre mobile, à savoir une salle annulaire munie d'un plateau tournant, conçue par Jacques Poliéri et André Wogenscky (la salle a été détruite lors de la rénovation du bâtiment en 2004). Tous les artistes invités allaient loin dans le sens de « la participation corporelle et sensorielle du spectateur », mettant en œuvre des dispositifs que l'on peut qualifier d'immersifs, à base de lumière, de mouvement, de propositions optiques,

⁶²Franck Popper, *Art, Action et Participation*, Klincksieck, Paris, 1980.

stroboscopiques, magnétiques et mobiles. En 1969, Popper forme à l'Université de Vincennes Paris VIII une petite cellule de réflexion avec des collègues artistes comme Jean-Claude Moineau, Pierre Baqué, Asdrubal Colmenarez et d'autres, initiative qui va le conduire à une nouvelle exposition « *L'Atelier du spectateur* » présentée au Musée Galliéra. C'est ce mouvement artistique impliquant l'activité du spectateur qui conduit à l'émergence de cette quatrième famille que nous choisirons d'appeler « théâtre sans le théâtre ».

L'EXPOSITION « THEATRE SANS LE THEATRE » (2007)

Les formes artistiques citées (happening, event, performance, action, installation, in situ, site-specific art, art relationnel) témoignent d'un rapprochement des arts visuels et du théâtre, tout en réfutant celui-ci. La scène de l'art aime l'usage métaphorique de certains mots du théâtre. Une exposition permet de cristalliser cette famille. L'exposition « *Théâtre sans le théâtre*⁶³ » élaborée en 2007 à Barcelone par Bernard Blistène envisage le théâtre autrement que dans sa définition traditionnelle, qu'il évacue prestement et sommairement. Elle envisage le théâtre à travers l'art contemporain et les mouvements d'avant-garde. Le sous-titre de l'exposition précise le propos : « Le lieu du sujet ». L'exposition regroupe des artistes qui s'interrogent sur la place du sujet agissant dans l'art, sur les frontières qui s'estompent entre acteurs et spectateurs, entre l'art et la vie, entre les médias, la vérité et la représentation. *Cinéma théâtre* de Dan Graham ouvre de façon significative cette exposition. Artaud, Schlemmer, Meyerhold, Grotowski, Kantor, Beckett, sont présents aux côtés de Bruce Naumann, Daniel Buren, Marcel Broodthaers, Robert Filliou, Robert Morris. Il y a bien d'autres artistes qui ont eux-mêmes déplacé les frontières de leur art, comme Jean-Jacques Lebel, auteur en 1960 à Venise de *L'Enterrement de la Chose*, le premier happening européen au titre en l'occurrence significatif. Tout aussi significative est en 1969 l'exposition « *Quand les attitudes deviennent formes* », sous-titrée « Œuvres-concepts-processus-situations-information », organisée à la Kunsthalle de Berne par Harald Szeemann. Celui-ci a rassemblé alors des artistes comme Josef Beuys, Mario Merz, Robert Morris, Tim Oldenbourg, Michelangelo Pistoletto, Richard Serra, Lawrence Weiner, tous axés sur l'attitude, le processus, la liberté d'utilisation de divers matériaux, conduisant à une pulvérisation de l'art objectal ou perceptuel au profit d'un art comportemental, conceptuel, contextuel ou relationnel. Jeune étudiant, Szeemann avait fondé un *Ein-Mann-Theater* (théâtre à un seul homme) dont il était à la fois l'acteur, l'auteur et le décorateur. Nommé commissaire de la Documenta 5 de Kassel en 1972, il oriente cette manifestation vers la performance, le happening, l'installation. Le mouvement Fluxus⁶⁴ témoigne de cette voie, par ses artistes qui font de l'art un spectacle insaisissable, tels l'art vidéo de Paik Nam-june, les poèmes visuels de Robert Filliou, les actions de Josef Beuys. Ce dernier entendait « désengager l'artiste de l'habituel terrain de jeux du frottis rétinien pour l'inscrire au monde en tant que corps parlant⁶⁵ ». Dans cette filiation, l'exposition « *Théâtre sans le théâtre* » embrasse une chronologie qui part de 1896 à 1989 : 1896 est la date de publication par Alfred Jarry de *De l'inutilité du théâtre au théâtre* ; 1989 est celle de l'exposition à New York, Séville et Poitiers « *Theatergarten Bestiarium* » sur le thème du théâtre-jardin. Cette exposition aborde donc les relations des arts visuels avec les dispositifs scéniques et la théâtralisation de l'art.

⁶³C'est le titre d'une exposition qui s'est tenue à l'été 2007 au Musée d'Art Contemporain de Barcelone (MACBA), et qui a été présentée ensuite à Lisbonne et à Minneapolis.

⁶⁴En 1961, Georges Maciunas, éditeur et galeriste, publie le Manifeste Fluxus après avoir ouvert une galerie à New York. Il présente des performances, des concerts de musique contemporaine, des projections de film. Il s'installe en Allemagne en 1962 et fonde le *Fluxus Internationale Festspiele neuester Musik*. Fluxus devient un mouvement qui se donne pour objectif l'abolition des frontières entre les arts et la construction d'un lien définitif entre l'art et la vie.

⁶⁵Joseph Beuys, Jacqueline Burckhardt, Olivier Mannoni, *Bâtissons une cathédrale*, L'Arche, Paris, 1988.

LES ENJEUX DE CETTE EXPOSITION

Bernard Blistène résume après coup en 2010 [les enjeux de cette exposition](#)⁶⁶ dans un dossier consacré aux entrecroisements des arts visuels et des arts de la scène. On peut y lire les arguments qui conduisent à cette posture d'un théâtre sans le théâtre :

Certains indices ont contribué pour moi à la constitution de cette exposition. En 1959, Alan Kaprow publie un texte essentiel dans lequel il dit que Pollock est à la fois un peintre et un chorégraphe. Fort de ce type de modèles, je me suis essayé à déconstruire l'histoire des représentations en éclairant les relations des arts plastiques non pas tant au théâtre qu'à ce que l'on pourrait appeler un « antithéâtre ». Malgré les questionnements d'un Alfred Jarry au tournant du XXe siècle puis de Meyerhold ou parmi d'autres, du Living Theater, le théâtre est resté très bourgeois et se cantonne la plupart du temps à un espace donné. L'exposition témoignait de l'émancipation de formes théâtrales dans le champ de la performance, du happening ou d'autres pratiques contemporaines. Il était aussi intéressant de déconstruire la dualité spectateur/acteur en faisant des spectateurs les acteurs implicites de ce qu'ils voient. Je me suis beaucoup intéressé aux formes d'antithéâtre surréaliste comme le théâtre d'appartement⁶⁷. Ces formes ressurgissent d'ailleurs sous des formes plus contemporaines. J'ai découvert que Mike Kelley participait aux workshops de Kaprow à Los Angeles où il a pu être durablement influencé par le Orgie Mysteries Theatre de Nitsch. Mais, dans cette exposition, il s'agissait encore de revisiter des formes produites par le futurisme ou par Fluxus mais en articulant ces précédents non pas dans une visée anthologique, mais dans leur rapprochement avec des figures contemporaines. Cela fut d'autant plus évident que ces figures contemporaines ont ressourcé leurs propres travaux à ces avant-gardes-là.

Les thèmes sont nets : hybridation des identités artistiques (Pollock est autant chorégraphe que peintre), émancipation des formes de représentation (antithéâtre versus théâtre et proximité de cet antithéâtre avec les arts plastiques contemporains), émancipation du spectateur. Si ces thèmes sont à considérer, le jugement porté sur le théâtre surprend. Sans esprit polémique, on pourrait faire observer que, si le théâtre est « resté très bourgeois », qu'en est-il de l'art même moderne et contemporain ? Par ailleurs, ce procès facile a été constamment fait au théâtre, notamment au XXe siècle. Cet « état de stagnation bourgeoise » relève d'une accusation routinière selon laquelle le théâtre est un art dépassé et décadent, un « art qui a peur du changement, qui est retardataire par rapport aux progrès technologiques et scientifiques du XXe siècle » condamné à devenir « le réceptacle de toutes les formes de convention sociale et d'apathie ». Quand il reprend ces accusations portées dans les années 1950 et 1960 – dont Blistène est un continuateur – le metteur en scène britannique Michaël Blake⁶⁸ s'inscrit bien sûr en faux pour démontrer la vitalité du théâtre en Angleterre, aux Etats-Unis et en France avec Jean-Louis Barrault, Peter Brook, Jean Vilar, Joan Littlewood, Judith Malina et Roger Blin : « Quiconque pense que le théâtre s'est laissé distancer par les autres arts a sûrement perdu contact avec le monde contemporain » conclue-t-il.

Il est nécessaire de prendre en compte la façon dont Blistène exprimait ses intentions⁶⁹ en amont à cette exposition, où l'on découvre d'autres thématiques :

Pour moi, l'enjeu fondamental se trouve là : courir après la vérité, pas la beauté. (...) Pour moi, l'une des choses importantes est que l'exposition soit toujours un temps de réflexion sur ce que veut dire l'idée d'exposer. Qu'elle brise la logique des grands récits et de la narration, qu'elle se construise comme un essai. Une exposition doit s'échafauder selon des cadences et des protocoles en rupture avec l'idée de

⁶⁶<http://www2.cfwb.be/lartmeme/no046/documents/ArtMeme46.pdf>

⁶⁷Cette référence peut surprendre : en quoi le théâtre d'appartement est-il surréaliste et forme-t-il un antithéâtre ? Blistène ne le dit pas...

⁶⁸Michaël Blake, « La dame de pierre », in *Cahiers Renaud-Barrault*, n°46, 1964.

⁶⁹*Magazine*, n°39, avril-mai 2007, pp. 54-56.

linéarité, de commencement et de fin (...) Ce n'est pas tant la question du vrai et du faux que j'aborde, mais la question de l'acteur, du comédien, l'art et la vie, la question d'un sujet agissant !

Ces derniers thèmes sont autant de thèmes actifs dans le théâtre et l'art contemporain, intentions qui ressassent cependant, telle une langue de bois, des motifs récurrents de 1960 à 2000 et qui se réactivent et s'amplifient depuis 1990 autour de ce thème fédérateur de l'immersion.

UN EXEMPLE DE CREATION

Une œuvre prise au hasard peut servir d'exemple : *Silenzio* de Véronique Caye (2010)⁷⁰. « Pourquoi la scène reste-t-elle vide ? » Cette question se veut être au cœur de cette *pièce* dont il faut peut-être entendre le double sens du terme : *pièce* de théâtre et *pièce* d'art. Véronique Caye veut interroger « la nécessité de représentation du réel au théâtre dans un monde dominé par la consommation et le matérialisme ». Ce qui est proposé se dit être justement l'expérience d'un « théâtre sans théâtre ». Alors qu'un metteur en scène donne ses indications depuis la cabine du souffleur, les acteurs réduits à des spectres, proposent une relecture de textes et de films qui font écho à ce thème du « théâtre dans le théâtre », de *l'Impromptu de Versailles* de Molière à *Opening Night* de Cassavetes, en passant par *Mulholland Drive* de Lynch, *Prova d'orchestra* de Fellini, *Persona* de Bergman, *Le Mépris* de Godard, *Hamlet* de Shakespeare ou les œuvres de Marcel Duchamp. Cette proposition dit se situer entre installation et mise en scène. Elle recourt à une panoplie de techniques – image vidéo, illusion, multimedia, sonorisation – « permettant de donner vie et sens à la scène nue ». « C'est un spectacle en négatif, un jeu de miroir du présent à lui-même, 'une nature morte', vanité théâtrale invitant à méditer sur la nécessité de notre art ». Là encore, la dramaturgie est assez simpliste, binaire même, sinon manichéenne, formatée par son support et son dispositif. Un des aléas dramaturgiques de ces propositions artistiques est d'être la traduction plus ou moins littérale du dispositif mis en œuvre, des moyens employés.

UN EXEMPLE DE LIEU DE DIFFUSION : LE LIEU UNIQUE A NANTES

Cette tendance est assez active. Ainsi à Nantes, le Lieu unique, scène nationale dépendant à la fois de la Ville de Nantes et du service Théâtre à la Direction générale de la Création au ministère de la Culture, se définit de la manière suivante sur ses écrans de communication : « Le Lieu unique est un centre d'art. Ce n'est pas un théâtre ». Et la programmation théâtrale, assez restreinte, relève fréquemment de ce théâtre sans le théâtre, ou de ce qui est nommé théâtre postdramatique (Philippe Quesne, Motus, Jan Fabre, etc.). Le regroupement en 2009 au sein de la Direction générale de la Création (DGCA) de la Direction de la musique, de la danse, du théâtre et des spectacles (DMDTS) et de la Délégation des Arts plastiques (DAP), traduit cette situation nouvelle des arts et de l'art, sans ignorer les raisons comptables qui ont conduit à ce regroupement dans le cadre de la RGPP.

TRAITS DOMINANTS DE CETTE FAMILLE

Ce théâtre sans le théâtre met en évidence le mixage des arts et des médias, l'hybridation, rejetant la pureté des arts, leur autonomie. Cette caractéristique est déjà un point commun avec ce que nous nommons le théâtre immersif. Il y en a d'autres. D'une part les supports numériques sont engagés ; d'autre part, il y a la volonté d'inclure le spectateur au sein d'un espace intégré et de l'activer. Le terme activer intéresse : Tonecki, cité en introduction, parle

⁷⁰ <http://www.ars-numerica.net/fr/residences/programmation-2010/silenzio-veronique-caye>

en 1937 d' « activation du public ». En informatique, on parle d'activer un écran. Le rapprochement avec le vocabulaire technologique n'est pas innocent : on active en général un objet inanimé ; or l'écran activé s'anime bel et bien. Enfin il y a cette insistance sur le corps, sur le décentrement du sujet, sur l'abandon de l'objet, sur la proposition d'une spatialisation de l'expérience esthétique. Une explication peut être donnée à ce phénomène de théâtralisation de l'art qui se manifeste tout en réfutant ce qui est censé être les signes archaïques du théâtre. Elle tient à la fictionnalisation de l'art contemporain au fur et à mesure que l'art vise à intégrer la vie et la réalité. Plus l'art effectue une plongée dans la vie, la réalité, la banalité, le quotidien, plus la préservation de ce qui le distingue de la vie devient cruciale. Alors, une des voies empruntées est celle du récit, de la trace, de la relation, qui participe d'autant plus d'une fictionnalisation que les supports utilisés à cet effet – la photographie, la vidéo, le cinéma, le théâtre lui-même ou en tout cas son vocabulaire et ses moyens – relèvent de la mimesis, de la représentation, de « l'immersion mimétique ⁷¹ ». Cela conduit à en référer à la notion de *scène*, qui est une métaphore récurrente de l'art contemporain, expression d'une articulation entre le récit et l'espace puisque c'est « là » que cela se joue. L'espace proposé est pénétrable par le visiteur devenu spectateur. Ce qui importe dans ce jeu est la transitivity incessante entre ce que l'on appelle communément ou savamment « réalité » et « fiction ». Or le théâtre est un art qui est précisément situé dans ce passage. Ce qui semble la propriété du théâtre immersif est de troubler ce passage : nous aurons à y revenir, car il y a là de quoi nourrir un paradoxe apparent.

THEATRE IMMERSIF ET THEATRE ORBITAL

Pour en finir avec cet inventaire des dispositifs et des pratiques, il n'est pas déplacé de faire référence aux expériences et aux réflexions relatives non plus à un « théâtre de l'espace », mais à un théâtre *dans* l'espace au sens où l'on parle de conquête de l'espace. Annick Bureau, critique d'art et chercheuse a organisé en 2003 le colloque *Visibilité - Lisibilité de l'art spatial. Art et Gravité Zéro : l'expérience des vols paraboliques* autour de ce questionnement, qui ne semble plus relever de la seule science-fiction : « Que serait une esthétique d'un art dans l'espace ? Sphérique, avec des matières souples et fluides pouvant se déformer selon les mouvements des habitants ? Ou bien aiguë, comme le Cosmic Dancer d'A. Woods, en contraste avec la rotondité de l'environnement ? Quelles seraient les couleurs quand la vision est altérée ? » De fait, un certain nombre d'expériences artistiques ont été faites dans des conditions d'apesanteur lors de vols paraboliques. Des artistes comme Kitsou Dubois, Dragan Zivadinov (the Cosmokinetic Cabinet Nordung) ou Marcel Li Antunez Roca ont expérimenté un art spatial qui ne doit rien au rêve du futuriste Fedele Azari avec son théâtre aérien mais qui en retrouve pourtant les émotions quand Azari écrivait ceci :

Nous aimons à nous arracher en haut perpendiculairement, puis plonger verticalement dans le vide, tournoyer dans l'ivresse des virages et nous abandonner dans le remous des spirales qui vont se resserrant autour d'un invisible escalier en colimaçon, cabrioler deux, trois, dix fois dans l'allégresse grandissante des loopings et tomber en tournoyant ; nous laisser bercer en des chutes languissantes de feuilles mortes, ou nous étourdir pour une série mouvementée de tonneaux .

A ce texte, il est tentant de rapprocher celui de Kitsou Dubois, relatant son expérience de vol parabolique :

L'expérience du vol parabolique est à la fois merveilleuse et mélancolique. C'est une expérience exceptionnelle sur la présence d'un état de danse parfait. Merveilleuse parce que l'on se trouve dans un état qui correspond à ces quelques moments magiques, ou moments « justes », que chaque danseur a pu vivre dans son

⁷¹Bernard Guelton, *Archifiction: Quelques rapports entre les arts visuels et la fiction*, Publications de la Sorbonne, Paris, 2007.

expérience, mais après lequel il court toujours. Ce moment empli de force poétique où le geste retrouve un sens sacré, parce que si proche de sa propre mort. Ce moment où toute la complexité cognitive et perceptive de la réalisation du mouvement s'harmonise. Ce moment est habité d'un sentiment d'éphémère, que le danseur valorise parce qu'il exprime le désir que la magie des choses du corps soit liée à leur disparition. En apesanteur, ce moment relève d'un sentiment d'éternité⁷².

L'expérience inédite de son corps flottant résonne avec celle d'Azari. Et cette situation nous renvoie à la quête du vertige, tant associée au thème de la sphère ou à celui d'un théâtre du vertige. De la même façon, on comprend comment Li Antunez trouve dans cet art spatial les ferments qui l'ont propulsé dans les actions multidimensionnelles de la Fura dels Baus. Il saisit là le prolongement à son travail corporel intensif. Son projet *Transpermia* lui apparaît comme pouvant ouvrir, dit-il, « la théorie de l'Utopie » qu'il décrit ainsi : « Nous tous, artistes compris, rêvons d'un nouvel univers, d'une terre à cultiver, où tout serait possible. C'est un rêve qui envisage la création de nouvelles cosmogonies, de mythologies extraordinaires, de cérémonies inconnues⁷³ ». De fait, on retrouve ici exacerbées, les aspirations relevées au fil des exemples cités. Et à nouveau, la référence à l'utopie comme lieu des possibles.

Cette recension des quatre familles étant faite avec sa part d'aléas et son foisonnement, il s'agit à présent de s'interroger sur les questions relatives à cette poussée de l'immersion. Cela est d'autant nécessaire que l'effacement de la ligne de partage entre réalité et fiction, entre vie et art, entre acteur et spectateur semble être consommé par ce dispositif immersif. L'inclusion du spectateur signifierait son exclusion, sa disparition, puisqu'il ne serait plus mis à distance mais qu'il deviendrait le sujet de l'œuvre. Paradoxalement, l'immersion et l'inclusion du spectateur ne signifient pas la dissolution de la ligne de partage. Nous allons y revenir plus en détail.

Deuxième partie : la notion d'immersion

Le metteur en scène et dramaturge argentin, Claudio Tolcachir est la nouvelle coqueluche de la scène européenne. Sa programmation lors du Festival d'Automne 2010 à Paris en est le signe, programmation cohérente avec l'objet de ce festival qui veut défricher les horizons de l'art. Tolcachir est le fondateur d'un collectif, Timbre 4 qui se définit comme théâtre, école, compagnie et laboratoire, où il met en œuvre la fabrique des histoires et des personnages qui constituent son univers. Bien vite, le terme d'immersion apparaît dans la présentation qui nous est faite de ce collectif et de cet univers : « Afin de sculpter la vie intérieure de ces êtres fictifs, les conflits qui les agitent, chaque création est l'occasion d'une immersion totale. Car c'est en laissant émerger l'espace transporté par chaque acteur que peuvent naître les contours complexes du groupe – matière vivante et imprévisible, que Claudio Tolcachir assemble en tableaux tendres et cruels. »⁷⁴ Ce collectif est né dans une maison en Argentine, lieu de vie et également lieu de représentation (une cinquantaine de place). Cette démarche n'est pas sans rappeler – à tort ou à raison – Diderot dans ses *Entretiens sur le Fils Naturel* avec son théâtre dans le salon. Non pas tant d'un point de vue dramaturgique, mais d'un point de vue scénographique et topologique : le théâtre est dans la maison, la scène est dans la cuisine, dans la chambre, dans la salle de bain qui sont les réels espaces de vie de Tolcachir et en même temps son espace de travail, son espace de fiction et son espace de représentation.

⁷²http://www.olats.org/space/colloques/artgravitezero/t_Dubois.html

⁷³http://www.olats.org/space/colloques/artgravitezero/t_Antunez.html

⁷⁴<http://www.festival-automne.com/claudio-tolcachir-spectacle1419.html>

Nous pouvons constater au fur et à mesure des exemples retenus que l'idée d'immersion engage une constellation de diverses notions : spatialisation, sensation, corps sensible, relation, interactivité, partage, émergence. Le lien avec l'utopie procède de la tentative d'instaurer un espace inédit favorable à des valeurs émancipatrices, en rupture avec un espace de contraintes et de formats. Il y a quelque chose comme la quête d'un lieu introuvable, un lieu utopique : un lieu qui n'existe pas encore ? L'utopie induit une uchronie, étant donné que l'on voit toujours appréhender l'espace relativement au temps dans les exemples présentés.

L'immersion engage également une fusion et une recomposition, effectuée souvent sous la marque de l'hybridation. Les arts du temps (les arts de la scène) et les arts de l'espace (les arts plastiques) voient se dissoudre les critères qui les distinguaient dans la tradition occidentale de l'art, distinction qui fut exprimée par Lessing⁷⁵ et qui ne tient plus depuis longtemps. Même s'il s'invente d'autres arts, même si les arts séculaires – tels que la musique, la danse, le théâtre ou les arts plastiques – connaissent de fortes métamorphoses, même si la théorie de Lessing à propos de la distinction entre théâtre et arts plastiques semble totalement inactuelle, cela signifie-t-il la disparition de chacun des arts identifiés au bénéfice d'un art total qui les engloberait ? Le théâtre immersif est-il le symptôme d'une tentative de synthèse des arts ? Sur cette question, nous renvoyons le lecteur à la réflexion toujours actuelle d'Adorno sur *L'Art et les arts*⁷⁶ : « L'effrangement des arts est un faux déclin de l'art ». Dit autrement dans une autre traduction : « La dislocation des limites entre les arts est une fausse disparition de l'art » et ajouterons-nous : des arts eux-mêmes. Le mouvement émancipateur des arts procède certes par des emprunts, des apports et des influences extérieures dont il se nourrit ; mais il procède aussi d'une capacité à resurgir sur ses propres fondements, trouvant sa force « là où il jaillit du genre artistique lui-même ». Cette question de la frontière des arts nous paraît aussi importante que celle de la ligne de partage des eaux ou celle de la démarcation entre sujet et objet. Si ces limites se redéfinissent, cela ne signifie pas qu'elles sont appelées à disparaître.

Nous allons approfondir une à une, les notions induites par la notion d'immersion.

Sensation, corps sensible, multisensorialité : le rêve synesthésique

Alex Adriaansens, l'un des responsables de V2 centre d'art numérique à Rotterdam estime depuis longtemps que l'actuel essor des outils numériques favorise l'apparition de nouvelles formes d'expression multisensorielles. Alors que la scénographie des années 1960-1970 mettait en avant le travail sur la signification et se revendiquait comme une « sémiographie » (Poliéri, 1971), la scénographie des années 1990-2010 semble mettre en avant le travail sur la sensation, revendique la « multisensorialité » comme on peut le constater dans tous les

⁷⁵Dans son *Laocoon* (1766) Lessing examine l'axiome de la conformité de la peinture et de la poésie pour la critiquer et préconiser leur différence : « La peinture, soumise au principe de simultanéité, représente des corps coexistant dans l'espace, tandis que la poésie, soumise au principe de diachronie, représente des actions se succédant dans le temps » (*Encyclopédia universalis*). C'est pour cela que la sculpture du Laocoon ne crie pas, bien que la bouche soit tordue de douleur. Le sculpteur a d'ailleurs évité l'inconvénient que cette bouche ouverte le soit trop ce qui aurait pour effet produire un trou noir disgracieux, contraire à la beauté. Lessing confère par ailleurs à l'imagination du spectateur une place importante dans la constitution d'une œuvre d'art, ouvrant ainsi à une esthétique de la réception.

⁷⁶« *Die Kunst und die Künste* » est le thème d'une conférence donnée à l'Académie des arts de Berlin le 23 juillet 1966. Le texte a été publié dans *Anmerkungen zur Zeit*, n°12 (Berlin, 1967). Sa traduction a été publiée pour la première fois dans *Pratiques*, Rennes, automne 1996. Le texte a été publié sous cet intitulé générique dans un recueil de différents articles par Desclée de Brouwer : *L'Art et les arts*, Paris, Desclée de Brouwer, 2002.

exemples présentés ici. Le recours à la multisensorialité semble apte à exacerber - augmenter - l'effet de présence et l'effet de réel. Les machines, logiciels, et interfaces numériques paraissent faciliter des expériences sensibles et croisées - visuelles, auditives, textuelles, tactiles, olfactives – et renouvellent un vieux rêve, le rêve d'un art [synesthésique](#)⁷⁷. Celui-ci fait appel à l'expérience sensorielle et parfois sensuelle, il fait appel au « corps sensible ». C'est d'ailleurs le titre d'une [revue en ligne](#) créée en 2009⁷⁸.

Pour prendre un exemple de spectacle, dans *Orgia* de Pasolini mis en scène en 2001 par Jean-Lambert Wild, l'intelligibilité du texte s'efface par moments au profit d'une ambiance, privilégiant la couche sonore et sensible sur la signification distincte. Cela concerne aussi Robert Lepage qui explique ainsi sa méthode de travail : « Nous commençons toujours par travailler à partir des ressources sensibles, jamais de thèmes [...]. Nous travaillons davantage des sensations, vivaces et plus éloquentes. La « ressource » initiale est donc nécessairement une chose sensible⁷⁹ » A propos de l'une de ses dernières créations, *Eonnagata*, Sylvie Guillem, l'une des trois conceptrices et interprètes dit de ce spectacle qui évoque « la question du genre » (le personnage principal en est le Chevalier d'Eon – interprété par Robert Lepage - ; l'*onnagata* dans le théâtre japonais désigne un homme qui interprète un rôle féminin), qu'il s'agit « d'un spectacle qui n'a pas de nom », ni théâtre, ni opéra, ni danse, fait pour éveiller des sensations profondes chez le spectateur. De plus ce spectacle n'est pas figé : il continue à être un work in progress, cherchant, nous dit Lepage, sa définition.

Cette place donnée à la sensation interroge. Doit-on la relier au vide idéologique comme le suggère par exemple Emmanuel Todd ? Celui-ci fait le constat que « la recherche de sensations extrêmes » caractérise notre société. Cela se traduit notamment dans le domaine de l'argent, de la sexualité et de la violence, domaines contrôlés pendant longtemps par la religion. Ce phénomène serait la traduction d'une « quête désespérée du sens ». En se replaçant sur le terrain esthétique, il n'est pas difficile, notamment pour ce qui concerne les mass-media, mais aussi pour ce qui concerne l'art, de faire le constat de l'importance de l'argent, de la sexualité et de la violence, thèmes récurrents. De même, la récurrence dans les exemples que nous avons cités du recours à la sensation et aux vecteurs multisensoriels est évidente. Que peut-on en penser ?

⁷⁷La synesthésie procède du mélange des sens et des sensations : à la perception primaire d'un stimulus par un sens, s'ajoute une perception secondaire associée d'un autre sens. Après Baudelaire (dans son sonnet *Correspondances* « Les parfums, les couleurs et les sons se répondent »), Claudel a ainsi proposé une expression synesthésique célèbre « L'œil écoute » (1946) pour décrire la peinture hollandaise et expliquer comment un art de l'espace capte le temps. Également, le pianocktail de Boris Vian dans *l'Ecume des jours* (1947) relève de cette idée synesthésique. *Synesthésie* est le nom d'une Revue des arts numériques. Galerie d'art virtuel, événements et essais : <http://www.synesthesie.com/>

⁷⁸La Revue du Sensible est une revue d'Art en ligne élaborée, en novembre 2009, par des artistes-chercheurs et théoriciens du Laboratoire LISAA (Littérature, Savoirs et Arts), de l'Université Paris-Est - UPELMV. Elle a pour mission de réunir artistes, écrivains et philosophes autour de la question du Sensible. Elle est une base de données, d'essais, d'œuvres et de projets artistiques, de compte-rendu de colloques et de séminaires : une réflexion en mouvement continu. <http://www.revuesensible.over-blog.com/>.

Un Colloque sur ce thème a été organisé par l'Université Paris-Est et l'Université Paris III en 2010. Son argumentaire cristallise assez bien ces tendances nouvelles. Deux communications ont concerné explicitement le théâtre immersif : celle d'Hélène Singer (Université de Paris I) sur « Les dispositifs immersifs : de l'espace carcéral à l'échappée odorante » et celle de Catherine Bouko (Université Libre de Bruxelles) « La diffraction du réel au sein du théâtre immersif et les effets de présence ». Catherine Bouko prépare pour 2011 avec Steven Bernas un ouvrage sur « Corps et immersion ou les pratiques immersives dans les arts de la monstration ».

⁷⁹Solange Lévesque, « L'art è un veicolo : entretien avec Robert Lepage », mise en forme par Lorraine Camerlain, *Cahiers de théâtre Jeu*, n° 42, p. 109-12, 1987.

La question de la place de la sensation dans le domaine de l'art est posée depuis toujours. Plus particulièrement, la « logique des sensations organisées⁸⁰ » est une thématique bien identifiée dans l'art moderne. L'expression d'une « sensibilité exquise » (Cézanne) est un axe artistique connu, sensibilité qui demande à être objectivée par l'œuvre d'art, Cézanne disait par la « réalisation », dont un des éléments-clé est la « composition ». « Avoir des sensations » est indispensable, tant du côté de l'émission que de celui de la réception. De cette façon, s'exprimer par le truchement de sensations est naturel. Nous pouvons considérer sans aucun dommage ou suspicion que la logique des effets est tout aussi importante que celle des signes. Tout ne se réduit pas à une signification. Un grand nombre des réalisations engagées sous la thématique que nous définissons comme théâtre immersif engage avec évidence un mode de création et de réception fondé non plus exclusivement sur le signe – et l'importance qu'on lui accorde – mais sur la sensation, sur l'intuition, et sur ce qui prend forme au cours de ce processus ; l'expérience l'emporte sur l'interprétation. Une des explications qui peut être donnée à ce parti-pris est la préoccupation de saisir une réalité afin de la traduire dans une totalité dont la caractéristique est la complexité, la muabilité et la continuité.

Relation, interaction, interactivité, partage : l'enjeu de l'échange

Parmi beaucoup d'autres, Emanuele Quinz met l'accent sur un critère et un enjeu central du théâtre immersif, que l'on aura pu discerner sans peine au fil des exemples, à savoir l'importance accordée à la relation : « L'enjeu n'est donc plus seulement d'ordre communicationnel mais relationnel. Il ne s'agit plus de transmettre des informations mais de créer les conditions d'un partage mutuel d'un univers ». Cette importance accordée à la relation est bien cernée en constituant un mouvement artistique contemporain, apparu au début des années 1990, théorisé par Nicolas Bourriaud dans son *Esthétique relationnelle*, publié dans la revue Documents sur l'art dès 1995, puis réuni en volume en 1998 : « L'art est un état de rencontre ». Il n'est pas étonnant de voir dès lors surgir la métaphore de la sphère des relations humaines.

Florence March vient de publier *Relations théâtrales*⁸¹, ouvrage qui entend se présenter comme « la mise en regard de micro-lectures théâtrales, de situations de théâtre singulières qui cristallisent la rencontre de la scène et de la salle, de l'expérience individuelle et collective. Chaque texte fonctionne comme un gros plan sur tel aspect particulier de la relation qui se tisse de part et d'autre du théâtre, telle étape marquante de la construction du spectateur pendant, en amont et en aval de la représentation, telle trace qui persiste et vient enrichir son cabinet de curiosités spectaculaires ». Ce recueil de textes se donne pour objectif d'esquisser « les contours d'une relation théâtrale vivante, dynamique et complexe, dont l'acception plurielle résiste à toute entreprise définitionnelle trop rigide ». En s'appuyant sur des exemples concrets qui s'inscrivent à la marge, puisés au Festival d'Avignon, ainsi qu'au Centre National des Écritures du Spectacle de la Chartreuse de Villeneuve-lès-Avignon, Florence March veut saisir « une poétique de la relation théâtrale ». Il y est question d'une histoire d'un théâtre sans frontières, du nouveau statut de spectateur, de la quête d'identité des spectateurs, du spectacle dans la salle.

⁸⁰Emile Bernard « Paul Cézanne », in revue L'Occident, n° 32, juillet 1904.

⁸¹Florence March, *Relations théâtrales*, Éditeur L'entretemps, Montpellier, 2010.

Cette attention à la relation s'inscrit dans la perspective d'une esthétique de la réception et ne doit pas être confondue avec la notion d'interactivité, même s'il paraît nécessaire de les rapprocher. L'interactivité est souvent associée à l'interdisciplinarité, à l'hybridation, à la multidisciplinarité en lien avec la scène numérique dans une dynamique d'interfaçage. La notion de relation procède surtout de la dimension sociale et dans le domaine du théâtre met en jeu la relation avec le public. Plus largement, elle me semble mettre en jeu la notion d'échange comme j'ai pu décrire celle-ci dans *Théâtre de rue, un théâtre de l'échange*. Car l'on voit bien, que, par-dessus tout, c'est ce désir de « partage mutuel » qui prédomine au sein d'une société qui se cherche de nouveaux repères.

Ce désir de partage induit la redéfinition des modalités de la réception, avec l'implication du spectateur immergé au sein de l'expérience. Il induit aussi les modalités de la création, conduisant à la reconnaissance de l'intermédialité, qui pour autant n'est pas chose neuve.

Hybridation

L'étude des dénominations de la création dans le domaine des arts et particulièrement des arts de la scène révèle de façon significative la montée de l'association des genres dans les années 1980: théâtre-danse, installation-spectacle, théâtre-danse-vidéo, non sans provoquer la perplexité. Prenons deux exemples pris au hasard. Le lieu de fabrique [Mains d'œuvre](#)⁸² programme justement « Ça me laisse sans voix » qualifié de « Théâtre animal. Spectacle hybride entre danse et théâtre, installation sonore et installation visuelle ». Gérard Mortier directeur de l'Opéra de Paris a programmé en 2009 [Am Anfang](#) (*Au commencement*) pour célébrer les 20 ans de l'Opéra de la Bastille et la fin de son mandat⁸³. L'artiste Anselm Kiefer en est le concepteur, metteur en scène et scénographe. L'accueil de cette création a été très réservé par la critique et le public : « Ni opéra, ni sculpture sonore, ni pièce de théâtre, cette grande heure de spectacle hybride ne trouve que trop rarement le chemin de l'unité⁸⁴ ». « [Anselm Kiefer](#), grand peintre, est un piètre metteur en scène : assembler un magnifique décor, un texte et une musique riches ne suffisent pas, le spectacle vivant est aussi synonyme de chair, ici cruellement absente⁸⁵ ».

Là encore, nous nous trouvons devant une notion (d'origine biologique) qui fleurit de façon extraordinaire et dont il sera intéressant de connaître la durée d'usage. L'étymologie latine (*hybrida* «sang mêlé») souligne s'il en était nécessaire l'étendue de la question au-delà de son actualité. Dans le domaine de l'art, et plus particulièrement des arts de la scène, il est clair que nous vivons une redéfinition des singularités et des pluralités artistiques, nous l'avons déjà pointé : les frontières des arts fluctuent et les arts migrent aussi. On ne doit pas oublier les conditions de l'avènement d'une forme telle que *l'opera per musica* à la fin du

⁸² « Fondée en 1998 par Christophe Pasquet (co-fondateur d'Usines Ephémères, Fazette Bordage (fondatrice du Confort Moderne à Poitiers et co-fondatrice du réseau TransEuropeHalles), et Valérie Peugeot (directrice des associations VECAM et Europe 99), l'association Mains d'Œuvres est installée dans l'ancien Centre social et sportif des Usines Valeo, un bâtiment de 4000 m2 aux abords du Marché aux Puces de Saint-Ouen. Après deux ans de montage de projet et un an de travaux de réhabilitation, le lieu a ouvert ses portes au public en janvier 2001. Ancré dans le territoire, en recherche permanente de croisements sensibles reliant l'art et la société, Mains d'Œuvres est résolument un lieu multiple, ouvert à tous. » <http://www.mainsdoeuvres.org/rubrique66.html>

⁸³ *Am Anfang* (Au commencement), conception et mise en scène d'Anselm Kiefer, musique de Jörg Widmann, avec Geneviève Boivin en récitante et l'orchestre de l'Opéra national de Paris.

⁸⁴ <http://www.lefigaro.fr/musique/2009/07/09/03006-20090709ARTFIG00311-le-spectacle-hybride-d-anselm-kiefer-ne-convainc-pas-.php>

⁸⁵ <http://arts.fluctuat.net/blog/38794-anselm-kiefer-a-l-opera-bastille-plus-dure-sera-la-chute.html>

XVI^e siècle en Italie : l'opéra n'était pas donné d'avance. Il y a donc place pour de nouvelles formes et de nouveaux genres, comme celles que l'on dit anciennes peuvent effectuer un recommencement. Pour contredire Victor Hugo, ceci ne tue pas forcément cela : l'imprimerie n'a pas tué l'architecture ; le numérique ne tuera pas le théâtre. Le théâtre est un art constamment « recommencé » qui jusqu'à ce jour, n'a pas disparu même s'il secrète d'autres formes, d'autres genres. Il est évident que la question des technologies et des médias n'est pas indifférente. Le théâtre a toujours ingéré sans problème la technologie de son temps. La source de toute création dépend encore et toujours de l'être humain, du destin de l'homme. De même, l'effrangement et le métissage ne sont pas des phénomènes récents : ils ont toujours existé malgré toutes les règles et frontières.

Théâtralement, la question est de savoir faire en toutes choses la part de la dramaturgie, de la mise en scène, de la scénographie, pour reprendre des termes en usage, qui sont loin d'être caducs. Plus que jamais, ils demandent à être pris en compte en cernant bien pour chacun leur objet et leur média : l'*action* et le *texte* pour la dramaturgie, le *jeu* et l'*acteur* pour la régie (terme préférable à celui de mise en scène), le *lieu* et l'*espace-temps* pour la scénographie. Mettre l'accent sur la présence ou sur la présentation ne signifie pas la disparition de l'action et de la représentation. Puisque nous avons mis en évidence l'approche par la scénographie, réaffirmons que celle-ci ne constitue à notre sens en aucun cas une dramaturgie. Hans-Thies Lehmann identifie à tort nous semble-t-il ce qu'il dénomme un « théâtre de la scénographie » qui regroupe tout ce qui relève d'une « dramaturgie visuelle », nommée encore « dramaturgie non textuelle » pour simplement substituer un iconocentrisme au logocentrisme ou encore parler à propos de tout d'écriture. La scène est alors considérée comme le lieu d'un *tout-écriture* ou d'un *hypertexte* au sein duquel toutes les composantes du théâtre deviennent « les lettres d'un 'texte' poétique ». Certes, l'importance des protocoles, des processus et des procédures influe sur l'écriture. Certes, l'hypothèse d'un créateur unique, d'un demiurge, suscite le principe de cette fusion des composantes. Certes, le recours à un hypertexte peut fondre de façon consubstantielle dans un même mouvement écriture scénique, écriture textuelle, écriture numérique. Se fondre ne signifie pas se confondre. Tout n'est pas écriture au théâtre. Et l'engouement pour le collectif désamorce l'hypothèse d'un créateur unique. Qu'il y ait une stratégie de l'accord, de l'entente, de la correspondance ou une stratégie du désaccord, du hiatus, du conflit, peu importe : les composantes restent actives en elles-mêmes. Nous y reviendrons plus loin.

Trans, post, inter, multi, in : une transgression, un dépassement ?

De la même manière nous n'insisterons pas sur l'omniprésence des préfixes utilisés ad libitum dont tout indique qu'ils perpétuent ce qu'en fin de compte ce qu'ils entendent transgresser. Ils finissent par créer une confusion lorsqu'ils sont mécaniquement invoqués dans une langue de bois esthétique. Il faut entendre dans cette musique le grelot du changement en cours. Souvent les choses arrivent avant que d'être nommées. Le nom des nouvelles formes et des nouveaux genres viendra bien, et il faut en attendant se méfier des sabirs et préférer les savoirs. Le temps des préfixes et des épithètes laissera la place à celui des substantifs, plus consistants.

De même, le champ de nouvelles démarches d'étude et de recherche se dessine. Tandis que les arts se placent sous la marque de l'hybridation, bouleversant les frontières des arts, l'apparition dans le champ universitaire de *l'intermédialité* caractérise de façon significative

la mutation en cours, en interrogeant la question du découpage des champs disciplinaires et en privilégiant la question des relations entre les disciplines. Les travaux de Jurgen Ernst Müller dans les années 1980-1990, la création du Centre de recherche sur l'intermédialité (CRI) en 1997, à l'Université de Montréal, celle de l'ARIAS à Paris en 2005, atelier de recherche sur l'intermédialité et les arts du spectacle, les travaux de Philippe Marion à l'Université catholique de Louvain la Neuve, témoignent de cette approche interdisciplinaire propre aux médias (théâtre, opéra, danse, cinéma, radio, télévision, internet, etc.) tout en renouvelant la question de l'interdisciplinarité. Notamment, il est assez clair que la démarche induite par l'intermédialité modifie les paradigmes d'étude : la *matérialité* constitue un paradigme qui s'ajoute à celui de la *textualité* dans l'étude de la production du sens. Pour en traduire la conséquence pour ce qui concerne le champ de la scénographie, celle-ci ne peut ne se résoudre à l'étude d'une *logique de signes*, à une sémiologie mais doit s'ouvrir à l'étude d'une *logique des effets*, à une sorte de phénoménologie.

Dans cette optique, la *matérialité* devient une notion première pour mener l'étude : matérialité des dispositifs, matérialisation du projet, matériel impliqué, matériaux utilisés. Et bien sûr, la question de l'immatérialité est engagée. Pour en revenir à l'étude de la scénographie, et ce qui concerne ce que l'on appelle le décor ou ce que l'on appelle aussi le dispositif scénique, celui-ci se compose, du point de vue de la matérialité de trois types d'éléments : éléments rigides, éléments souples, éléments fluides, relatifs chacun à des matériaux propres. Les éléments rigides sont les éléments construits en bois, métal, matériaux composites : châssis, fermes, praticables. Les éléments souples sont les éléments textiles, plastiques ou élastiques : toiles, tulles, films, tapis. Les éléments fluides sont les éléments produits par des flux lumineux, visuels, sonores : lumière, son, image projetée. L'étude de chacun des éléments et de leur combinatoire est essentielle dans une dynamique de projet. Celle-ci ne se résorbe pas à un sens donné qui le surplomberait : le sens au contraire se constitue au fur et à mesure que le projet se définit dans sa matérialité. Ceci constitue l'objet de la scénologie, définie comme étude scientifique de la scénographie, dont l'étude des dispositifs constitue un objet primordial. À côté de cette étude de l'inerte qui s'anime, effectuée sur la *matérialité*, il est tout aussi essentiel de privilégier le paradigme de *corporéité* sans le disjoindre de la question de l'être et de ne pas oublier la question de la *textualité*. Ces paradigmes ne gagnent rien à être confondus, sous prétexte de nouveauté.

Ancien, nouveau, vieux, jeune, moderne, ringard

Il n'est pas difficile de constater que deux dichotomies millénaires se révèlent dans toutes ces démarches : celle de *l'ancien* et du *nouveau* ; celle du *vieux* et du *jeune*. Il s'y est ajouté celle de *moderne* et de *ringard*. Le commencement d'un troisième millénaire associé au bouleversement technologique favorise le réemploi de ces dichotomies paresseuses. Cette double tentation de recourir à ces critères est une lune sans intérêt, car ces critères n'expliquent rien et ne rendent pas compte de la réalité historique, principalement de ce que l'on peut appeler un temps long. Cette double tentation est certes naturelle et récurrente. Il est fréquent d'entendre parler du *vieux théâtre* ou de son supposé archaïsme ou encore de la « culture à l'ancienne ».

Le jeunisme est un néologisme apparu à la fin des années 1970 pour désigner le culte de la jeunesse qui s'initie dès le début des années 1950. Derrière ce néologisme, il y a une réalité économique (privilégier les jeunes au détriment des personnes âgées en matière d'emploi) et une réalité sociologique (prolonger la jeunesse et ses signes). Cette réalité est créatrice d'une

échelle de valeurs : garder sa jeunesse le plus longtemps possible est une valeur importante. Les termes de « vieux » et de « vieillesse » ont été dévalués. Le jeunisme a aussi une dimension culturelle et artistique : la culture jeune et la culture des jeunes est un sujet identifié ; et le mouvement artistique s'est constamment défini dans un cycle de renouvellement sinon de rajeunissement : nouvelle vague, nouvelle figuration, jeune peinture, en témoignent dans la seconde moitié du XXe siècle. Mais déjà, au XVIIe siècle, la querelle des anciens et des modernes témoigne de cette dichotomie. La grande période du jeunisme correspond au développement des industries culturelles et de loisir. Une [chronique de Pierre Desproges](#) en 1986⁸⁶ s'est moquée de cette mode : « Depuis trente ans, la jeunesse, c'est-à-dire la frange la plus totalement parasitaire de la population, bénéficie sous nos climats d'une dévotion frileuse qui confine à la bigoterie. Malheur à celui qui n'a rien fait pour les jeunes, c'est le péché suprême, et la marque satanique de la pédophilie est sur lui. Au fil des décennies, le mot «jeunes» s'est imposé comme le sésame qui ouvre les voies de la bonne conscience universelle ». Aujourd'hui, on voit bien que les jeunes sont loin d'être les bénéficiaires du jeunisme. La valorisation sociale et morale de la jeunesse est loin de privilégier les jeunes en matière d'emploi. Et la jeunesse, pas plus que la vieillesse, ne sont un argument esthétique valable.

Le FRAC Champagne-Ardenne a par défi dénommé deux expositions collectives à deux ans d'intervalle « Jeunisme 1 » (2003) et « [Jeunisme 2](#) » (2005)⁸⁷, définissant ce projet comme une « expérience prospective ». L'argumentaire de ce projet explique le choix du terme de « jeunisme » : « Le terme de « jeunisme » a fréquemment été utilisé comme le reproche, souvent légitime, à l'adresse de projets institutionnels dans lesquels la jeunesse seule est l'argument esthétique. Pourquoi ne pas lire ce terme de « jeunisme » comme un parti pris de générosité à énoncer, un engagement possible et souhaitable envers la jeune création en gardant à l'esprit que la jeunesse artistique n'est pas une question d'âge, mais bien celle d'une œuvre en devenir, d'une orientation résolue vers des directions incertaines ». Ces expositions proposent de donner une première lecture d'œuvres naissantes d'artistes qui n'ont pas encore reçu la reconnaissance des institutions d'art, assumant ainsi sans ambiguïté le rôle de soutien à la création au moment où elle est souvent la plus fragile.

Ces remarques ne signifient pas un refus de tout ce qui est lié à la dimension générationnelle, ni de ce qui relève des commencements, bien au contraire. Des générations se succèdent et se distinguent de ce qui a précédé. Il sera aisé de montrer aussi des précédents – comme nous l'avons fait ici – à un certain nombre de propositions. La question centrale qui se pose est celle de savoir dans quelle situation historique nous nous inscrivons et quelle mémoire avons-nous.

Aussi avec ces mouvements immersifs, avons-nous d'autant plus besoin d'une distance critique, de cette fameuse ligne de partage des eaux entre scène et salle, acteur et spectateur, réalité et fiction, art et vie, histoire et mémoire. Pourquoi ? Cet appel à une distance critique peut sembler contradictoire avec le principe même du théâtre immersif, qui est justement de dissoudre la frontière entre l'acteur et le spectateur, entre la scène et la salle, entre l'art et la vie. Il ne l'est pas. D'abord, l'immersion ne supprime nullement cette nécessaire ligne de partage : elle se reconstitue nécessairement pour que le dispositif fonctionne. Ensuite, l'immersion ne résout pas par elle-même la question des genres : celle-ci va resurgir inmanquablement, et c'est heureux. Il s'agit d'observer comment cette ligne se trace dans de

⁸⁶<http://bibliobs.nouvelobs.com/20080417/4463/chroniques-de-la-haine-ordinaire-non-aux-jeunes>

⁸⁷<http://www.pourinfos.org/art-1087-tit-Exposition-Jeunisme-2-Le-coll-ge-FRAC-Champagne-ardenne-Reims-France->

tels dispositifs immersifs et non pas de croire à leurs vertus supposées de dissolution. L'appel à la distance critique souligne la nécessité de se situer de façon historique, sans confusion avec le travail de la mémoire au-delà des catégories peu productives de l'ancien, du nouveau, du vieux, du jeune, du moderne, du ringard.

Utopie, uchronie : l'importance de l'hétérotopie

Plus intéressante est cette dualité entre utopie et uchronie. Il est indiscutable que s'expriment à nouveau aujourd'hui des aspirations utopiques, ne serait-ce que d'une façon littérale en cherchant à susciter ce lieu qui fasse pièce à notre « monde sans lieu » (Tackels), un lieu qui se trouverait littéralement « nulle part » tout en constituant un lieu consistant « quelque part », dont le théâtre immersif pourrait être l'expression et le support privilégié. Nous ferons simplement observer que le théâtre fait plutôt partie de ces « sortes de lieux qui sont hors de tous les lieux, bien que pourtant ils soient effectivement localisables » et que Michel Foucault⁸⁸ nomme hétérotopies. Et qu'il paraît assez illusoire de penser pouvoir échapper à la localité et à la localisation. Certes le vertige d'ubiquité et l'immatérialité expliquent cette tentative de la délocalisation, de la dislocation ou de la dissolution du lieu. La télévision nous a habitués au multiplex, à l'incrustation sur un même écran de plusieurs images renvoyant à des lieux différents. L'ordinateur démultiplie les possibilités. Le théâtre immersif a clairement une forte dimension hétérotopique. Il conjugue ce qui est là et ce qui n'y est pas, l'ici et l'ailleurs, l'ici et le maintenant, l'ici et l'autour.

Il serait plus intéressant de réfléchir aux articulations entre divers niveaux de spatialité, d'autant que, pour reprendre la réflexion de Francastel, la relation entre un lieu réel et un lieu imaginaire est une question permanente et fondatrice, loin d'être caduque. La notion même de *lieu* est constitutive de ces différents niveaux de spatialité. L'utopie est toujours relative à un *topos*, sans lequel elle ne saurait être. Sinon, à bien regarder les pratiques spatiales repérées, l'on constate assez souvent la mise en avant de l'espace de travail au détriment de l'espace de fiction.

Cette quête semble s'associer à une forme d'uchronie. Le mot désigne un « non-temps », un temps qui n'existe pas, une situation qui est hors du temps ou plus exactement une capacité à traverser le temps comme avec un effet nul. La série télévisée *Lost* participe de cette forme. On peut trouver bien des caractéristiques de cette tentative dans les exemples cités ici, notamment à travers la volonté de brouiller la perception sensible des spectateurs par des procédés de récit complexes faits de flash back ou par la structure même de la narration, par exemple avec des récits ouverts à scénarii multiples. Ainsi Royal de Luxe jouait-il les différents épisodes de ses *Petits contes nègres* en 1999 après tirage au sort de leur ordre de passage. Des pièces comme *Le Temps et la chambre* de Botho Strauss ou *Forêts* de Mouawad ont également une dimension uchronique. Cela peut se faire aussi par un refus de toute narration et par le recours à une seule immersion sensible. Là encore, la réalité est plus complexe.

La question posée par cette articulation entre une utopie et une uchronie est celle de l'absence paradoxale et apparente de toute idéologie et même parfois de son refus. Cette difficulté idéologique est liée à la confusion historique que nous traversons. Il faut en avoir

⁸⁸Michel Foucault, « Des espaces autres », conférence au Cercle d'Etudes architecturales, 1967, publiée seulement en 1984 dans la revue *Architecture, Mouvement, Continuité* n° 5, octobre 1984, pp. 46-49 ; in *Dits et écrits*, II, 1976-1988, Quarto, Gallimard, 1984, p. 1571.

conscience : il serait vain et risqué de s'abandonner à un seul exercice des sens sans se poser la question du sens, de faire appel aux sensations sans se poser la question de la signification. Très souvent, l'utopie a été liée à un rêve social et politique qui s'exprimait par une idéologie. Il est peu de dire que les idéologies actuelles ne disent pas leur nom tout en condamnant les vieilles idéologies...Archaïque est un terme à la mode bien commode, nous l'avons dit, et sous le label de la modernité, on voit apparaître des réformes qui sont en fait des régressions sociales et esthétiques. Et de ce point de vue, beaucoup de propositions artistiques semblent bien floues au-delà des bons sentiments, même si certains acteurs prennent des positions fermes sur ce terrain. De même que la nécessité d'une dramaturgie ne doit pas se trouver remise en cause, de même la nécessité de cerner et de nommer la situation idéologique est indispensable, même si cela n'est pas aisé. On observera d'ailleurs que les exemples fermes s'appuient sur une dramaturgie délibérée. Il s'agit de trouver les mots et les notions adéquats pour ce faire, pour penser cette situation et définir ce qu'il y a en elle de connu et d'encore actif et ce qu'il y a de différent, d'inédit qui demande à être nommé.

Une immersion double, l'émergence nécessaire

Qui dit immersion, suppose émergence. Cette dualité concerne l'utopie en ce qu'elle constitue un milieu propice au surgissement, à l'apparition, à la manifestation sensible de quelque chose qui advient, inconnu jusque là : une île surgit dans l'océan des habitudes, et cette île bouleversera les habitudes. Dans cette dynamique, l'immersion se présente de façon double : il s'agit d'une part de mettre le spectateur au cœur de l'action, de l'immerger dans ce qui va devenir une expérience pour lui au sens premier de faire éprouver ; il s'agit d'autre part d'immersion des acteurs artistiques et culturels dans le corps social et à cet égard on peut prendre en référence les motivations de la Compagnie des Trois-Huit à travers le projet du NTH8 ou celui du Théâtre permanent, rejoignant ainsi la préoccupation de la relation et de l'échange.

Cette immersion recherchée est en lien avec la nécessité d'une émergence. Depuis les années 1990, ce terme est devenu un leitmotiv du monde artistique et culturel. Je pense notamment à une action menée sur une longue durée par Michel Crespin à Marseille de 1995 à 2000 au sein de Lieux publics, Centre national de création des arts de la rue dont j'assurais alors la présidence : *Parcours d'artistes* (dispositif d'immersion d'artistes de toutes disciplines dans la ville de Marseille sans obligation de résultat) qui conduisait à un *Temps des émergences*⁸⁹ (présentation d'œuvres in process nées de ces parcours). L'émergence relève de la nécessité des commencements.

Troisième partie : les dispositifs et protocoles

Le terme de dispositif est très prégnant au sein des arts de la scène et au sein des arts. Il est employé à la fois de façon concrète et théorique ou parfois de façon métaphorique. Cela implique des façons de faire, des protocoles. Le théâtre immersif apparaît comme un théâtre

⁸⁹Sylvia Ostrowetsky, Philippe Chaudoir *Arts et événements urbains*. Hors série de la Revue *Taktik*, Marseille, septembre 1996.

de processus, de protocole et de procédure. Il est clair que la variabilité et la fluidité des figures possibles constituent une des caractéristiques de ce théâtre.

La mise en forme de l'espace et du temps se traduit par des dispositifs et des protocoles dont on aura pu avoir un aperçu au cours des différentes évocations. Nous allons approfondir cette approche par l'examen du paradigme de la sphère qui apparaît réellement et métaphoriquement comme une figure centrale, obsessionnelle sinon magique. Il comporte l'objectif d'un lieu tout à la fois unique et multiple, local et global, à même de réaliser un désir d'ubiquité.

Sphère

Le théâtre immersif réactive des conceptions identifiées de longue date. Ainsi la vision de l'espace théâtral développée par Etienne Souriau dans un texte écrit en 1948, intitulé « Le Cube et la Sphère⁹⁰ » permet d'éclairer utilement notre réflexion. Ces deux formes donnent figure à « deux conceptions différentes, non seulement de la réalisation scénique, mais de l'art théâtral tout entier ». Dans la représentation d'un univers, le principe cubique instaure la réalisation complète d'un petit fragment découpé dans l'univers de l'œuvre et mis à distance. La scène et la salle sont des entités séparées. C'est le monde mis en boîte. La scène cubique est réaliste, orientée et contrainte. Le principe sphérique est fondé au contraire sur l'indifférenciation des espaces de la scène et de la salle, sur le pouvoir irradiant d'un centre dynamique, sur une immersion du public, sur une malléabilité de la matérialité théâtrale, par exemple grâce à des projections visuelles ou sonores, et sur la prééminence de la sensation et de l'émotion. C'est le monde-aquarium. Ayant nommé ces deux paradigmes, Souriau considère in fine « qu'après tout, il en est de l'art comme de la réalité : l'homme est à la fois, nous le savons tous, dans le monde et en face du monde », immergé et à distance. Aussi pense-t-il qu'il faut se garder de toute solution exclusive et qu'il faut savoir mettre du cube dans sa sphère ou inversement.

Le Total Theater constitue en un sens une synthèse du cube et de la sphère. Il cumule différents dispositifs que Gropius a distingué en 1929 dans l'histoire de l'architecture scénique : l'arène circulaire, le cirque, la scène centrale ; l'amphithéâtre hémicyclique faisant face à un proscenium ouvert ; la scène profonde, scène à l'italienne, boîte optique séparée de la salle étagée par le rideau et la fosse d'orchestre. « Mon 'Théâtre Total' permet » écrit-il « à tout metteur en scène de jouer, grâce à des dispositifs techniques appropriés et à l'intérieur du même spectacle, sur la scène profonde, sur le proscénium ou sur l'arène circulaire, ou même sur ces trois scènes à la fois. » Ce théâtre additionne - synthétise - plusieurs médias et techniques : lumière, son, image, mouvement mécanique au service du jeu qui peut se déployer dans tout l'espace. La description du Total Theater par Gropius en 1927 – qu'Allio a nommé « Théâtre de vertige » - correspond assez bien aussi aux objectifs que se donnent les dispositifs et spectacles évoqués ici : « Le but de ce théâtre n'est donc pas d'accumuler matériellement des dispositifs et des trucs techniques raffinés, mais des moyens en vue d'obtenir que le spectateur soit entraîné au centre de l'action scénique, qu'il ne fasse plus qu'un avec l'espace où l'action se déroule. (...) Au reste, l'architecture d'un théâtre a pour mission de rendre l'instrument théâtral aussi impersonnel, aussi souple et transformable que possible. (...) C'est une grande machine spatiale ».

⁹⁰Etienne Souriau. « Le cube et la sphère » in *Architecture et dramaturgie*, actes du colloque de La Sorbonne (1948), présentés par André Villiers. Flammarion, Paris, 1950. Réédition Editions d'Aujourd'hui, Plan de la Tour, 1980.

De même cette description du « lieu unique » selon Artaud (1932) nous intéresse sur un tout autre plan : Artaud imagine une architecture théâtrale qui enveloppe matériellement le spectateur, et le maintient « dans un bain constant de lumière, d'images, de mouvements et de bruits » :

« La salle sera close de quatre murs, sans aucune espèce d'ornement, et le public assis au milieu de la salle, en bas, sur des chaises mobiles qui lui permettront de suivre le spectacle qui se passera autour de lui. En effet, l'absence de scène, dans le sens ordinaire du mot, invitera l'action à se déployer aux quatre coins de la salle. Des emplacements particuliers seront réservés, pour les acteurs et pour l'action, aux quatre points cardinaux de la salle. Les scènes se joueront devant des fonds de murs peints à la chaux et destinés à absorber la lumière. De plus en hauteur, des galeries courront sur tout le pourtour de la salle, comme dans certains tableaux de Primitifs. Ces galeries permettront aux acteurs, chaque fois que l'action le nécessitera, de se poursuivre d'un point à l'autre de la salle, et à l'action de se déployer à tous les étages et dans tous le sens de la perspective en hauteur et profondeur. Un cri poussé à un bout pourra se transmettre de bouche en bouche avec des amplifications et des modulations successive jusqu'à l'autre bout. L'action dénouera sa ronde, étendra sa trajectoire d'étage en étage, d'un point à un point, des paroxysmes naîtront tout à coup, s'allumeront comme des incendies en des endroits différents ; et le caractère d'illusion vraie du spectacle, pas plus que l'emprise directe et immédiate de l'action sur le spectateur, ne seront un vain mot. Car cette diffusion de l'action sur un espace immense obligera l'éclairage d'une scène et les éclairages divers d'une représentation à empoigner aussi bien le public que les personnages ; - et à plusieurs actions simultanées, à plusieurs phases d'une action identique où les personnages accrochés l'un à l'autre comme des essaims supporteront tous les assauts des situations, et les assauts extérieurs des éléments et de la tempête, correspondront des moyens physiques d'éclairage, de tonnerre ou de vent, dont le spectateur subira le contre-coup.⁹¹ »

Allio saisit bien le point crucial de cette stratégie telle qu'elle a été prônée par Artaud en mettant en évidence de terme de vertige. A bien des égards, un grand nombre d'exemples cités procède de cette aspiration vertigineuse.

Un texte peu connu de Jean-Pierre Faye sur l'architecture théâtrale, *L'Autour et l'ici*⁹², rend compte de cette révolution copernicienne du projet de Gropius pour Piscator, en tentant une sorte de synthèse entre la vision de Piscator « l'homme de la recherche la plus radicale » et celle d'Artaud « l'insurgé du corps ». Le théâtre est une machine fondée sur deux lignes de démarcation : celle qui sépare celui qui regarde et celui qui joue (la ligne de partage des eaux) ; celle qui sépare l'ici du là-bas où est transporté le spectateur par ce qui joue (lieu réel et lieu fictif). Dans l'histoire de l'architecture théâtrale, la boîte optique (le cube) a bientôt succédé au cercle primitif (la sphère). Irrité de cette contrainte, Piscator a voulu rendre visible ce que la boîte cachait au spectateur, à savoir ce qui est *autour*, à savoir toutes les réalités extérieures, avec leurs transformations. Pour cette raison, il a souhaité que le théâtre soit transformable pour rendre compte d'un monde muable. C'est ce que Gropius a tenté avec le *TotalTheater* selon Faye:

« Le spectateur va y être attiré au centre même de l'avènement scénique, mais il peut aussi l'embrasser tout entier : il peut être alternativement contenant et contenu – 'contenu' et 'forme' ? » En brisant la boîte optique et la cage scénique, « de toutes parts se déplie cet espace qui est un, dont l'étoffe, la trame même, la forme vide est

⁹¹ Antonin Artaud, *Le Théâtre et son double*, Collection Métamorphoses (N°4), Gallimard, Paris, 1938.

⁹² Jean-Pierre Faye, « L'Autour et l'ici », in *Cahiers Renaud-Barrault*, n° 46, 1964.

mise à nu ». Tout en restant *ici*, ce théâtre convoque l'*autour* et le déploie, c'est-à-dire la possibilité de faire éprouver « les forces agissantes de l'histoire ». « L'écran 'total' de Gropius, - tel que la foule des regardants puisse se retrouver soudain au beau milieu d'une autre foule, ou d'une mer démontée - c'est cet autour qui nous tombe dessus, nature ou histoire mélangées ».

Simone Benmussa a expliqué⁹³ que la dramaturgie de Jean-Pierre Faye tentait de concilier une force centrifuge et une force centripète, de concilier l'influence du monde exprimée à travers « une multitude de sensations et de perceptions très brèves » notées de façon fragmentaire et éclatée avec la continuité du drame qui marque le point nodal des êtres : « l'histoire » écrit Benmussa « ne doit pas être sur la scène mais autour ». C'est cet environnement qui infléchit les êtres en les transformant de façon incessante qui finit par constituer le vrai drame. Aussi, ce théâtre-paysage traduit-il ces transformations par l'évolution des horizons. Nous constatons comment une vision tente de se traduire dans une dramaturgie qui demande à son tour de trouver l'espace qui lui sera propice.

Robert Lepage se dit persuadé dans un entretien donné au journaliste Jean Saint-Hilaire, que l'on va « vers un théâtre sphérique, celui de l'homme dans son positionnement dans l'univers ». Il n'est pas moins paradoxal en apparence que tous ses spectacles soient donnés sur une scène frontale. Et pourtant, il sait renverser l'espace et le spectateur. Dans un spectacle tel que *Les Aiguilles et l'Opium* (1991-1996), le spectateur pouvait se sentir renversé, cherchant le sol sous ses pieds. De même dans *La Face cachée de la lune* (2000), il trouve ce point d'optique – qui définit le théâtre – pour entrelacer une intimité, une histoire personnelle avec la conquête de la lune, à partir d'un simple hublot. Cela souligne une fois encore que la fiction s'effectue en toute liberté au gré de l'imagination du spectateur, quel que soit le dispositif. Ce n'est pas amoindrir celui-ci que de reconnaître sa place et celle du récit qui doit nourrir tout flux.

Nous vivons une période qui réactive ces dualités, ces aspirations et ces conceptions en les actualisant. Il est souhaitable que le renouvellement de la tentation de la sphère ne s'opère pas dans un rejet inutile du cube. De même, le rêve du lieu unique ne peut s'exonérer d'une considération sur le lieu divisé. Il est nécessaire de se souvenir à cet égard des raisons qui ont ramené les metteurs en scène vers la scène frontale au début des années 1980 après avoir rêvé du lieu de tous les possibles, d'une scène éclatée et de la multiplication des points de vue dans les années 1970. Ainsi Jacques Lassalle revient-il alors à la scène frontale après avoir aspiré à un « espace modelable à l'infini » ; dans la mesure où la représentation s'accomplit dans l'imaginaire du spectateur, la scène frontale lui apparaît comme le support idoine. Après avoir beaucoup exploré les possibilités du théâtre transformable de Chaillot, Antoine Vitez revient en 1983 à la scène frontale cadrée pour *Hamlet* dans une scénographie remarquable de Yannis Kokkos. Celui-ci invente un cadre de scène inédit dans toute l'histoire du théâtre, et sans suite pour le moment : ce cadre cache sous sa base et son seuil une entrée de scène invisible pour les spectateurs ; ainsi les acteurs peuvent-ils apparaître et disparaître par le cadre à la face sans pour autant sortir par la salle. Vitez s'explique sur son retour à la scène frontale en disant qu'il ne revient pas à la scène frontale « comme à une norme raisonnable ». Elle n'est pas pour lui « le plus petit dénominateur commun multiple », mais elle forme « une machine à effets très simples⁹⁴ ». On le voit, le cadre de Kokkos n'est pas raisonnable et l'invention reste possible avec la scène frontale : travailler sur cette ligne de démarcation peut donner des possibilités très fortes. Il est nécessaire de se rappeler qu'il n'y a pas de modèle idéal mais une oscillation

⁹³Simone Benmussa, « Le théâtre de Jean-Pierre Faye », in *Les Lettres françaises*, 13 février 1964.

⁹⁴Antoine Vitez, *Écrits sur le théâtre (1975-1983)*, P.O.L. éditeur, Paris, 1996.

incessante entre des possibilités diverses. Et la sphère ne signifie pas la dissolution de la distance critique.

On sent bien par ailleurs l'écart qui existe entre le « théâtre total » et le « lieu unique » : les voies immersives sont multiples dans leurs aspirations, techniciste ou anthropologique. Gropius insiste cependant sur le dépassement de la technique en soulignant que l'objectif n'est pas « d'accumuler matériellement des dispositifs et des trucs techniques raffinés ». Dans la relation entre le théâtre et la science, cette question est récurrente. Il ne faut pas oublier qu'à la fin du XIXe siècle est apparu un genre de théâtre – notamment les féeries – fondé sur l'exploitation de « trucs » dérivés des découvertes scientifiques et des progrès technologiques. Le rêve synesthésique, la tentation de la sphère, la voie d'un théâtre immersif ne doivent pas conduire à un nouveau « théâtre de trucs ». Rappelons-en la définition par Moynet⁹⁵ : « On appelle *truc* au théâtre, toute modification d'un objet s'opérant devant le spectateur » sans que celui-ci puisse comprendre comment la modification s'est effectuée. Les trucs consistaient en des apparitions et des disparitions subites d'acteurs en chair et en os, l'apparition de spectres, l'amputation de membres, la réalisation de chimères ou d'avatars faisant appel à des miroirs sans tain, à des miroirs à 45°, à des jeux de trappe, à des tulles, à des projections de lumière ou d'images, à des modèles. Tout cela relevait des « curiosités théâtrales. » On voit bien dans les possibilités offertes aujourd'hui par l'outil numérique en matière de modification, de transformation, de métamorphose ce qui peut constituer de nouveaux trucs.

Plateau-cosmos, plateau-terrain, plateau-piège, plateau-repas

Ce qui frappe assez souvent dans les exemples cités, est l'exhibition des machines sonores, informatiques, vidéographiques, de la connectique mises en œuvre. Cela participe d'une scénographie que nous qualifions de *plateau-terrain* et d'espace pénétré, de *plateau-piège* et d'espace actionné, de *plateau-repas* et d'espace flou, où tout est donné à voir pour ce que c'est, avant consommation⁹⁶. Pour préciser cette analyse, je rappellerai que je distingue dans la scénographie contemporaine quatre approches de l'espace qui définissent quatre types de plateau impliquant des catégories de composition scénique :

- l'espace placé (situé, tenu, contenu) et le plateau-cosmos, truchement d'une vision
- l'espace pénétré (découpé, traversé, embrassé) et le plateau-terrain, champ d'expérience
- l'espace actionné (machiné, manigancé, activé) et le plateau-piège, support d'effets
- l'espace flou (désordonné, nébuleux, constellé) et le plateau-repas, surface d'exposition

L'espace *placé* désigne un espace ordonné en vue d'une action dramatique, distinct de celui affecté aux spectateurs. Il est situé en ce qu'il s'inscrit avec soin dans le lieu de représentation qui l'abrite et aussi parce qu'il définit le site de cette représentation. Il en définit notamment les contours, même si ceux-ci visent à être estompés. Il est situé aussi en ce qu'il donne à voir. Souvent, il suggère un monde sans constituer une abstraction. Au contraire, notamment grâce à la lumière, il est concret, palpable, charnel. Il est contenu plus

⁹⁵Georges Moynet, *L'Envers du théâtre. Machines et décorations*, Hachette, Paris, 1874.

⁹⁶Marcel Freydefont, « Plateau souverain, sols fertiles » in *Arts de la scène, scène des arts. Singularités nouvelles, nouvelles identités*. Volume II, *Limites, horizon, découvertes : milles plateaux*. Etudes réunies et présentées par Luc Boucris et Marcel Freydefont, *Etudes théâtrales*, Louvain la Neuve, n° 28 et 29, 2004.

que contenant en ce qu'il donne une substance, un horizon à l'action et à la parole. Il peut comprendre des aspects descriptifs – figuratifs – mais ceux-ci seront toujours transfigurés par une atmosphère et une métaphore. Il se traduit par le *plateau-cosmos* qui permet le truchement d'une vision.

L'espace *pénétré* désigne un espace partagé par les acteurs et les spectateurs, au sein duquel le spectateur est libre de son évolution. Il est composé en fonction de ce partage dont il établit la partition et cherche à en repousser les limites. Il peut être à ciel ouvert ou en espace couvert. Il n'a pas vocation à représenter un autre monde mais à investir un espace-temps destiné à construire un jeu relationnel plus que fictionnel. Si une structure narrative n'est pas absente, c'est la disposition de l'espace qui structure la représentation. Il se traduit par le *plateau-terrain* qui constitue un champ d'expérience.

L'espace *actionné* désigne un espace machiné ou une machine à jouer qui peuvent être partagés avec les spectateurs. La machine investit la totalité de l'espace par les côtés, le fond, les dessous ou le dessus pour soutenir et dynamiser le jeu. A l'extrême, la machine devient l'acteur. Il se traduit par le *plateau-piège* qui est le support d'effets de toute nature, mécanique, visuel, sonore, olfactif. Le piège a pour but de surprendre le spectateur par quelque chose d'inattendu qui va le captiver. A partir du premier piège, le spectateur est en alerte, cherchant à deviner où va surgir le second. L'actionnement de l'espace se traduit concrètement par cette distribution de pièges, de trucs, de machines, d'effets.

L'espace *flou* n'est pas un espace indéfini. Généralement, il s'appuie concrètement sur le plateau même du théâtre et laisse à découvert le lieu qui l'abrite. Le plateau est une surface, une pure étendue, parsemée d'une constellation de lieux potentiels, marqués par la présence d'éléments autonomes, mobiles, utilitaires (objets, accessoires, mobilier) appelés à être utilisés au cours du spectacle, voire malmenés, jusqu'à les vider de leur substance. Les choses sont données pour ce qu'elles sont. Elles ne représentent rien. Tout sera liquidé par le jeu, rien ne restera indemne. Il se traduit par un *plateau-repas*, au sens d'un self-service, où l'on dispose tout ce qui va être consommé, en délimitant une surface d'exposition, une aire de service. Le terme de plateau-repas peut être entendu au premier degré avec une place importante donnée à la nourriture, au repas.

Ce n'est probablement pas un hasard si les formules du plateau-repas, du plateau-terrain ou même du plateau-piège l'emportent sur la formule du plateau-cosmos. Le désenchantement du monde rend difficile la représentation du monde. L'utopie me paraît être par essence un plateau-cosmos, car elle ouvre des perspectives, des horizons : l'île est un monde. Or, cette promesse n'est pas toujours au rendez-vous. Nous avons souvent les plateaux que nous méritons : aplatis, paresseux, accessoirisés et triviaux, ce qui est paradoxal eu égard aux intentions affichées. Vides d'idéologie, d'espoirs et de croyances ? Et il est paradoxal qu'ainsi le théâtre immersif se contente de la crudité de ces dispositifs négligés, et que la tentation de la sphère ne puisse pas saisir notre globe.

Accéder, excéder

Dans le langage informatique et internet d'aujourd'hui, une notion est capitale, celle de l'accès. Un fournisseur d'accès à Internet est un organisme offrant une connexion au réseau informatique Internet. L'accès est un moyen de connexion, impliquant un équipement, un raccordement. La question de l'accessibilité dans tous les sens du terme est devenue une

question majeure (accessibilité physique, sociale, culturelle, artistique, technologique, économique) qui dénote l'existence d'handicaps et d'obstacles. Aussi n'est-il pas étonnant que cette valeur soit extrêmement présente à l'esprit et influence dans les initiatives qui se prennent. Elle implique l'idée d'une inclusion. Le théâtre immersif semble vouloir être inclusif et consensuel. Un des arguments développés par la Gaîté Lyrique sur son site évoque la question de l'ouverture du lieu au plus grand public possible : « Lieu de vie plutôt que temple des cultures numériques, la Gaîté Lyrique désacralise les rapports entre le public, l'art et les technologies. Seul, avec des amis ou en famille, en voisin ou de très loin, on y vient pour la programmation ou pour boire un verre, faire une expérience multi-sensorielle, jouer en réseau ou acheter un magazine ». On retrouve là non seulement un des axes majeurs de la démocratisation de la culture (l'accès du plus grand nombre aux œuvres) et l'un des axes majeurs de la démocratie culturelle (désacraliser et banaliser ; valoriser toutes les expressions), mais aussi la tentative de faciliter l'accès en multipliant les raisons de venir. On notera cette idée d'« expérience multi-sensorielle » ainsi associée à la notion d'accès. Les technologies innovantes ne doivent pas être intimidantes, mais accessibles. « Intégrées à l'écriture des spectacles et à la relation avec le public », elles ouvriraient un champ illimité de possibilités : Le rêve de l'accès illimité. Ces démarches inclusives et consensuelles nous interrogent quant à leurs tenants et aboutissants pragmatiques et idéologiques. La plus grande difficulté est encore une fois de discerner les idéologies qui se forment. Il est plus aisé de repérer le dispositif mis en œuvre : l'insistance sur l'accès doit être associée à la forme d'adresse qui est faite. Quel est le public visé ? Quelle est la réception recherchée ? Pourquoi mettre en jeu une participation ?

Il se pose à travers cette préoccupation d'accessibilité la question de son antonyme : l'excès, la sortie. L'on sait bien dans l'histoire de l'architecture théâtrale, que le théâtre déborde et excède constamment les espaces qu'il pouvait investir ou qui lui ont été dédiés : les lieux théâtraux sont nés de ce processus. Il sera intéressant d'observer comment et où va se produire l'excès et la sortie du système qui se met en place, comment s'en échapper, en considérant que cette question est vitale et essentielle. Surtout que ce système, comme nous l'avons souligné, semble être interprété comme une volonté de créer un espace déterritorialisé, délocalisé, dématérialisé, un « hors-là » (Michel Serres), détaché de l'espace physique, géographique, topographique, un espace utopique et uchronique. Dans le *Contrat naturel*, Michel Serres examine notre relation au monde, définissant la condition humaine et urbaine comme celle d'une errance (« Nous errons, hors de tout lieu ») et d'un détachement dangereux de la Nature, uniquement considérée comme environnement. Comme il le dit, il est impératif de nous resituer sur « un plus grand théâtre ». Il appelle « hors là » un espace qui se constitue grâce à internet - un des objets-monde - dans un entre-deux : entre-deux lieux, entre deux géographies, entre-deux localités, entre-deux interlocuteurs et qui participe de notre expérience humaine. Nous pouvons être « là » et en même temps être « hors ». Il précise que ce lieu qui n'est nulle part relève de ce que l'on appelle utopie. Cependant « là » et « hors » coexistent comme le « hors là » a aussi une réalité. Une des conséquences des mutations de notre monde qu'il s'agit selon lui de penser est la disparition de l'écart qui permettait la distinction entre un sujet et un objet. Nous trouvons là des réflexions qui résonnent avec les aspirations qui se cristallisent à travers le thème du théâtre immersif.

Toutefois, en nous répétant, nous estimons que la modification de l'écart ne signifie pas la disparition de la distance critique : frontière, ligne de partage, démarcation, distinction. Surtout si l'on considère, comme nous le faisons, que la richesse d'un dispositif et d'un protocole est relative à sa capacité de nourrir un échange.

Dramaturgie, régie, scénographie

Pour compléter notre axe d'étude et de réflexion, je propose de préciser l'analyse théâtrale selon trois termes fondamentaux auxquels j'ai fait référence à plusieurs reprises, dont l'existence et la relation sont consubstantielles sans devoir être confondues : dramaturgie, régie, scénographie. Je préfère le terme de régie à celui de mise en scène en ce qu'il est plus juste, plus permanent et plus ouvert. Egalement parce que le terme de mise en scène est relatif dans son apparition au XIX^e siècle à l'hégémonie du texte : la mise en scène comprend alors tout ce qui n'est pas le texte ; cette notion introduit un hiatus entre texte et scène. L'objet de la dramaturgie est l'action et la modalité en est le texte – sous toutes ses formes – ; elle relève du langage dans un mouvement d'écriture et de lecture ; il s'agit du « dire » ; elle s'ouvre à la *textualité* et à l'*intertextualité*. L'objet de la régie est le jeu et la modalité en est l'acteur ; elle relève de l'usage ; il s'agit de faire, de jouer ; elle s'ouvre à la *corporéité* (incarner, donner corps), à l'*actualité* (ici et maintenant), à l'*interactivité*. L'objet de la scénographie est le lieu (lieu de représentation et représentation de lieu), la modalité en est l'espace et le temps ; il s'agit de produire une vision et c'est en ce sens qu'elle relève de l'image ; il s'agit de voir et de faire voir ; elle procède de la *matérialité* et s'ouvre à l'*intermédialité*. L'articulation de ces paradigmes est fondamentale, et il serait illusoire de croire à un alliage qui les rendrait inopérants.

Ce que l'on peut identifier comme théâtre immersif demande donc à être relativisé. Et ce domaine n'est pas exempt des catégories théâtrales que nous venons de rappeler, même si nous vivons une période historique de redéfinition.

Aperçu esthétique en forme conclusive : naïvetés et promesses

Le théâtre en Europe dans les trente dernières années a accepté sa position minoritaire après avoir longtemps défendu un théâtre populaire sinon majoritaire. Il est clair qu'un des risques est sa marginalisation, sinon sa disparition. Certaines formes théâtrales comme le théâtre de rue montrent la capacité du théâtre à s'adresser à une ville entière. Franck Bauchard émet l'hypothèse que « la scène pourrait être appelée à devenir un lieu privilégié de convergence, de cristallisation et d'interrogation des disciplines artistiques, des formes de représentation, des technologies et des compétences techno-artistiques ». Ainsi la scène numérique et la scène physique pourraient devenir les deux faces complémentaires d'une même entité, s'enrichissant mutuellement dans une redéfinition du théâtre et du spectacle vivant. En un sens, le théâtre immersif est une des traductions possibles de ce « lieu de convergence » hétérotopique. Il prend place dans un mouvement des « esthétiques de la mutation » dont parle Bauchard, mutation qui touche tous les arts en redéfinissant leurs frontières. En dessinant un trait d'union entre utopie et espace, utopie et communauté, utopie et représentation, le théâtre immersif constitue un révélateur utile.

Pierre Francastel établissait une oscillation entre un lieu réel et un lieu imaginaire. Cette dichotomie de la réalité et de l'imagination est familière. Où situer le lieu virtuel ? S'agit-il de la même chose que le lieu imaginaire ? La possibilité de constituer un lieu virtuel constitue-t-elle réellement une donnée inédite ? Jusqu'à ce jour, dans le sens commun, suivant une

tradition philosophique, la virtualité est souvent mise en balance avec l'actualité, le processus de virtualisation avec celui d'actualisation, soit le fait pour quelque chose de se traduire ou non en acte et de se réaliser : il s'agit de quelque chose de potentiel, qui peut arriver. [Pierre Lévy](#), reprenant la pensée de Deleuze, distingue « la réalisation (occurrence d'un possible prédéfini) et l'actualisation (invention d'une solution exigée par un complexe problématique) ». Il s'écarte avec raison des analyses catastrophiques du monde virtuel, car selon lui le virtuel est toute autre chose : « le virtuel, rigoureusement défini, n'a que peu d'affinité avec le faux, l'illusoire ou l'imaginaire. Le virtuel n'est pas du tout l'opposé du réel. C'est au contraire un mode d'être fécond et puissant, qui donne du jeu aux processus de création, ouvre des avenir, creuse des puits de sens sous la platitude de la présence physique immédiate⁹⁷. » Et il entend analyser quant à lui le passage du réel au virtuel, ce qui transforme ce qui est en une sorte de réalité exacerbée, exacte, mesurable et vérifiable, constituant un « mode d'être » supplémentaire. Encore faut-il que ce mode d'être ne soit pas absorbé par la place donnée au corps.

L'expérience de *Scénographia* participe de ce mouvement de passage du réel au virtuel pour une plus grande exactitude des représentations et surtout pour une plus grande anticipation grâce à un certain nombre de procédés de modélisation et de visualisation corrélés à des informations utiles. Dans cet exemple, il est clair que le virtuel n'exclut pas le réel, il en procède nécessairement et l'accompagne sans s'y substituer jamais. La cage de scène virtuelle n'est pas l'opposé de la cage de scène réelle, elle en est un prolongement ou une synthèse qui ne prend sens et valeur que sur la scène réelle dans la réalisation d'un spectacle bien concret qui par ailleurs peut ou pas utiliser des moyens numériques. Le critère décisif de cet outil sera sa facilité opératoire, apportant ainsi son aide précieuse sans interrompre la pratique nécessaire. Les choses se font avant tout sur le plateau.

De la même manière, il serait vain d'opposer matérialité et immatériel. Le processus qui les relie est de même nature que celui qui associe le virtuel et le réel. Dans un compte-rendu du festival des arts numériques Isea à Dortmund et dans la Ruhr, la journaliste Marie Lechner relève une observation du chercheur Florian Cramer qui souligne « le désintérêt de ses étudiants en arts pour le numérique et l'engouement sans précédent pour les médias analogiques, Super 8, argentique, et autres fanzines Xerox diffusés de la main à la main. Une tendance lourde qui dénote, chez cette génération née avec le numérique, un goût pour la matérialité⁹⁸ ». La matérialité est un mode de faire, comme l'immatériel, mais aussi un mode de pensée. L'immatérialité est ce qui peut être dégagé de la matérialité ; aussi ce qui paraît intéressant est leur association et non leur opposition, encore moins une exclusion de l'un ou l'autre.

Utilisée en elle-même et pour elle-même, la figure immersive peut devenir un poncif pesant ou un truc inefficace, une naïveté. Charlotte Higgins, critique théâtre au *Guardian* titre ainsi en décembre 2009 un billet consacré à une adaptation du *Procès* de Kafka présentée comme relevant du théâtre immersif, au *Southwark Playhouse* de York par une jeune compagnie britannique *BeltUp Theatre* (compagnie formée début 2008, en résidence au *York Royal Theatre* depuis 2009) : « [Théâtre immersif – usé et totalement rebattu](#) ». Elle conclut après cette expérience dans un espace froid et inhospitalier : « Bon sang, ramenez le quatrième mur. Et des fauteuils⁹⁹ ». Cette lassitude avait touché le « théâtre des machines » à la fin du XVIIe siècle, les dioramas, les panoramas et le théâtre de trucs au XIXe siècle, les

⁹⁷Pierre Lévy, « Sur les chemins du virtuel », <http://hypermedia.univ-paris8.fr/pierre/virtuel/virt0.htm>

⁹⁸Marie Lechner, « La Ruhr envoie les bits au charbon », *Libération* 28 et 29 août 2010.

⁹⁹<http://www.guardian.co.uk/culture/charlottehigginsblog/2009/dec/07/theatre-punchdrunk>

expérimentations spatiales des années 1970. Aussi faut-il avoir du discernement avant tout choix : rien n'existe sans syntaxe, sans rhétorique, sans dialectique.

Il est indéniable qu'il se dessine aujourd'hui bien des promesses, qu'une ère d'innovation artistique s'ouvre et que des œuvres passionnantes s'offrent à nous. En particulier, le champ esthétique paraît fertile. Ce que nous identifions comme un théâtre immersif - et qui se nomme comme tel - se profile sans aucun doute, dans un jeu d'oscillations des stratégies scénographiques qui font que le théâtre ne cesse d'osciller entre une scène fermée et une scène ouverte, entre le cube et la sphère. L'oscillation entre une scène numérique et une scène physique ajoute au champ des possibles.

Il est tout aussi net qu'il y a également de fâcheuses naïvetés, comme il y en a toujours eu. De la naïveté peut naître aussi l'invention, nous ne l'oublions pas. En effectuant cette description des contours d'un théâtre immersif, il s'est agi d'en relever les singularités prometteuses et d'en dissoudre les poncifs, sans amnésie et avec une indispensable distance critique.

Pour citer ce document :

Marcel Freydefont, «Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010)», *Agôn* [En ligne], Brouiller les frontières, N°3: Utopies de la scène, scènes de l'utopie, Dossiers, mis à jour le : 10/01/2011, URL : <http://w7.ens-lsh.fr/agon/index.php?id=1559>.

Quelques mots à propos de : Marcel Freydefont

Marcel Freydefont est scénographe, historien de l'art, responsable de l'équipe GERSA, maître-assistant titulaire en HCA, responsable scientifique du cycle de formation spécialisée scénographe DPEA.